STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

» ALIEN RAGE

PC GURU

MAGYARORSZ... ...ABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2016. 04.

1995 Ft - 6,99 EUR

ESET SMART SECURITY AZ ÚJSÁGBAN

DARK SOULS III

ELJÖTT AZ IDŐ, MIND MEGHALUNK - TESZT ÉS TIPPEK 6 OLDALON

ENNÉL NINCS JOBB TELEFON
Tesztlaborban a Samsung Galaxy S7 Edge

QUANTUM BREAK
Milyen évet írunk? - teszt 4 oldalon

IEM 2016 KATOWICE
Helyszíni beszámoló az esport fellegvárából

TOM CLANCY'S: THE DIVISION
Kell a segítség, mentsd meg New Yorkot! - részletes teszt és elemzés 8 oldalon

ADR1FT
Ha a Gravitáció című film nem tántorított el eléggé az űrutazástól.

ASHES OF THE SINGULARITY
Klasszikus RTS a legmodernebb technológiával? Megmondjuk.

PARAGON
A Gears of War és az UT alkotói saját MOBA-ra adták a fejüket.

A HÁBORÚ IS CSAK JÁTÉK?
Megvizsgáljuk a katonaság és a videojátékok kapcsolatát.

ÍGY ÉPÍTS OTTHON SAJÁT PC–T!
4 oldalon mutatjuk be, hogy lesz az alkatrészekből gamer-konfig.

CHRIS EVANS
ROBERT DOWNEY JR.
SCARLETT JOHANSSON
SEBASTIAN STAN
JEREMY RENNER
DON CHEADLE
ANTHONY MACKIE
PAUL BETTANY
ELIZABETH OLSEN
ÉS DANIEL BRÜHL
MARVEL
AMERIKA KAPITÁNY
POLGÁRHÁBORÚ
ÖSSZEFOGÁS VAGY BUKÁS
A MARVEL STUDIOS bemutatja CHRIS EVANS ROBERT DOWNEY JR. SCARLETT JOHANSSON "AMERIKA KAPITÁNY: POLGÁRHÁBORÚ" SEBASTIAN STAN ANTHONY MACKIE DON CHEADLE JEREMY RENNER CHADWICK BOSEMAN
PAUL BETTANY ELIZABETH OLSEN PAUL RUDD EMILY VANCAMP TOM HOLLAND FRANK GRILLO további szereplők WILLIAM HURT és DANIEL BRÜHL szereposztás SARAH HALLEY FINN, C.S.A. DAVE JORDAN zene HENRY JACKMAN
head of visual development RYAN MEINERDING DAN DELEEUW INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC JUDIANNA MAKOVSKY JEFFREY FORD, ACE MATTHEW SCHMIDT OWEN PATERSON TRENT OPALOCH MITCH BELL
executive producer NATE MOORE STAN LEE executive producer VICTORIA ALONSO PATRICIA WHITCHER executive producer LOUIS D'ESPOSITO producer KEVIN FEIGE, p.g.a. CHRISTOPHER MARKUS és STEPHEN MCFEELY ANTHONY és JOE RUSSO
MARVEL
HAMAROSAN A MOZIKBAN
3D-BEN ÉS IMAX 3D-BEN
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
forumhungary.hu facebook.com/FilmKockak

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 40-56-56-56
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

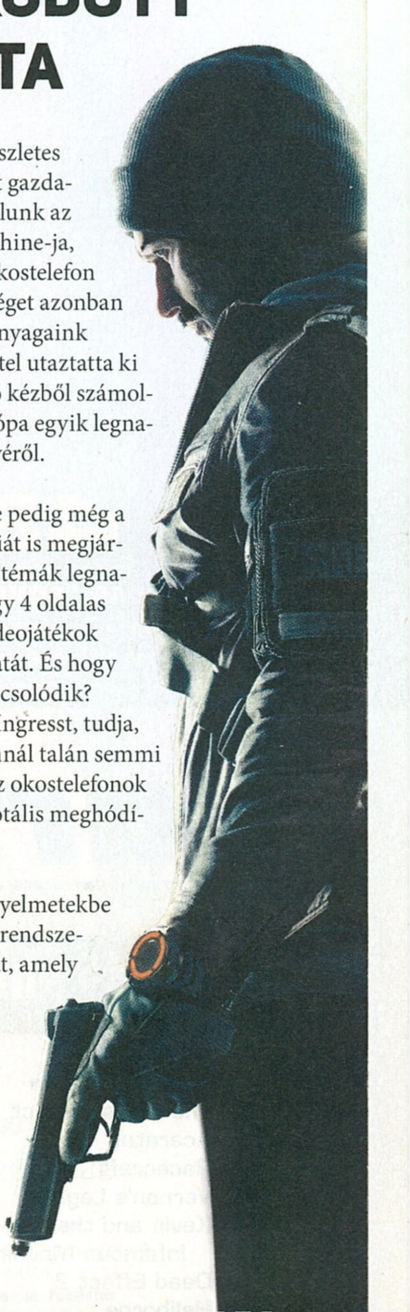
Felelős vezető: Lakatos Viktor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guruhoz 2016/04-as számához mellékelt Alien Rage teljes játék Steam-aktivációt igényel. A magazinban található kód azonban nem Steam-kulcs, hanem a http://www.pcguru.hu/ weboldalon Steam-kulcsra váltható, egyéni kód. Ehhez csak egy gyors regisztráció szükséges, majd a profilra kattintva a „Kódbeváltás" menüben lehet átváltani a PC Gurus kódot Steam-kulcsra. További részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.



2016. ÁPRILIS
EGYÜTT FAGYOSKODOTT A PC GURU CSAPATA

Na nem azért, mert itt, a budai szerkesztőségben hideg van, épp ellenkezőleg: a lapzártánkkal egyszerre beköszöntő nyár elől menekültünk a fagyos New Yorkba, ahol lángszóróval felfegyverzett kukások, kéregető lakosok és agresszív fegyencek várták érkezésünket.

Nem, nem kergültem meg, csak visszaemlékeztem a The Divisionben töltött sok-sok órára. A csatározásokból a szerkesztőség összes tagja kivette a részét, Chris pedig egy 7+1 oldalas anyagban regéli el, milyen is lett a Ubisoft talán legnagyobb idei dobása.

Eközben Böjti sem unatkozott, megjelenése előtt érkezett ugyanis meg hozzánk a Dark Souls III, amely megrágta és kiköpte szeretett kollégánkat, aki ezt a mazochista élményt egy 4 oldalas tesztben, valamint egy 2 oldalas, tippeket tartalmazó összeállításban hálálta meg a japán fejlesztőknek.

Jómagam az idő összeomlását taglaló Quantum Breakbe ugrottam fejest, ami az Alan Wake-kel és Max Payne-nel elhíresült Remedy új akciójátéka, PC-re és Xbox One-ra. Nagyon vártam a programot, de sajnos meg kellett tanulnom, hogy nem mind arany, ami finn...

Na de ennyit a tesztekről, a tartalomban úgyis megtaláljátok a többit, úgyhogy gyorsan verekedjük át magunkat a többi rovaton is! Az előzetesek között Miguel a No Man's Sky-t, wilson a Master of Oriont, Chris pedig a Paragont vesézi ki – utóbbi a Gears of War fejlesztőinek saját MOBA-ja lesz.

A hardverrovat egy részletes PC-építő anyaggal lett gazdagabb, valamint járt nálunk az Alienware Steam Machine-ja, és a Galaxy S7 Edge okostelefon is. A legtöbb érdekességet azonban kétségkívül az extra anyagaink rejtik. Dreamert az Intel utaztatta ki Katowicébe, hogy első kézből számolhasson be nektek Európa egyik legnagyobb esport eseményéről.

A Guru különítménye pedig még a bécsi Ingress Anomáliát is megjárta, sőt Trau, a katonai témák legnagyobb gurus tudója egy 4 oldalas cikkben vesézi ki a videojátékok és a hadsereg kapcsolatát. És hogy a kettő téma hogy kapcsolódik? Nos, aki játszott már Ingresst, tudja, hogy annál a programnál talán semmi sem hozza közelebb az okostelefonok felhasználóit a világ totális meghódításához.

Zárásként ajánlom figyelmetekbe AstroDave mostantól rendszeres indie-játékajánlóját, amely alaposan kibővíti a magazinban tesztelt játékok számát. Na, tavaszra fel, és...

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

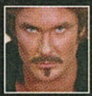
MAGAZINUNK JÓMUNKÁSEMBEREI KOMOLY DIVISION-FÜGGÉSSEL BAJLÓDNAK AZ UTÓBBI IDŐBEN, ANNAK ELLENÉRE, HOGY EGYIKÜNK SEM VÁRTA OLYAN NAGYON A PROGRAMOT. NEKED MELYIK MÁS JÁTÉK OKOZOTT HASONLÓ TÜNETEKET ÚGY, HOGY MAGAD SEM ÉRTETTED A HIRTELEN RAJONGÁSOD?

Chocho
A Dark Souls II. Az első rész egy kész katasztrófa volt, már ami a PC-s változatot illeti. A második epizód PS3-as verziója szintén nem szippantott be, így amikor a PC-s elől csak több száz lejátszott óra után tudtam felállni, azt kell mondjam, nem kicsit lepődtem meg.

Böjti
A kérdés jó, de Chocho ezzel sem fogott ki rajtam. Míg a Dark Souls első részénél és mondjuk a Black Opsoknál jól tudtam, miért nem szabadulok a játékélménytől, a Nidhogg nem volt ilyen egyértelmű. Nem túl szép, nem is bonyolult, de egy időben alig bírtam letenni.

Chris
Nehezen jutott eszembe, de végül bekattant: Too Human. Ez egy 2008-as X360-as akció-szerepjáték volt, amit nagyjából mindenki lehordott a vérbe, de miután kipróbáltam, nagyon megtetszett. Leginkább a loot-rendszer miatt, ami nagyon hasonlított a Diablóban lévőre.

JohnBart
Egyes freemium shooterek és az SCS Software kamionos játékai mellett nálam a Red Dot Games Car Mechanic Simje volt ilyen - komolyan nem gondoltam volna, hogy veterán FPS- és akciófüggőként egyszer rákapok majd a könnyed járműszimulátorokra.



wilson
Mikor a DayZ alfája 2013 decemberében megjelent, valahogy sikerült belerakni 90 órát, pedig akkor tényleg nem volt semmi a játékban, csak egy kidolgozatlan táj és végtelen mennyiségű bug, úgyhogy lényegében csak turistáskodtam. De élveztem minden percét!

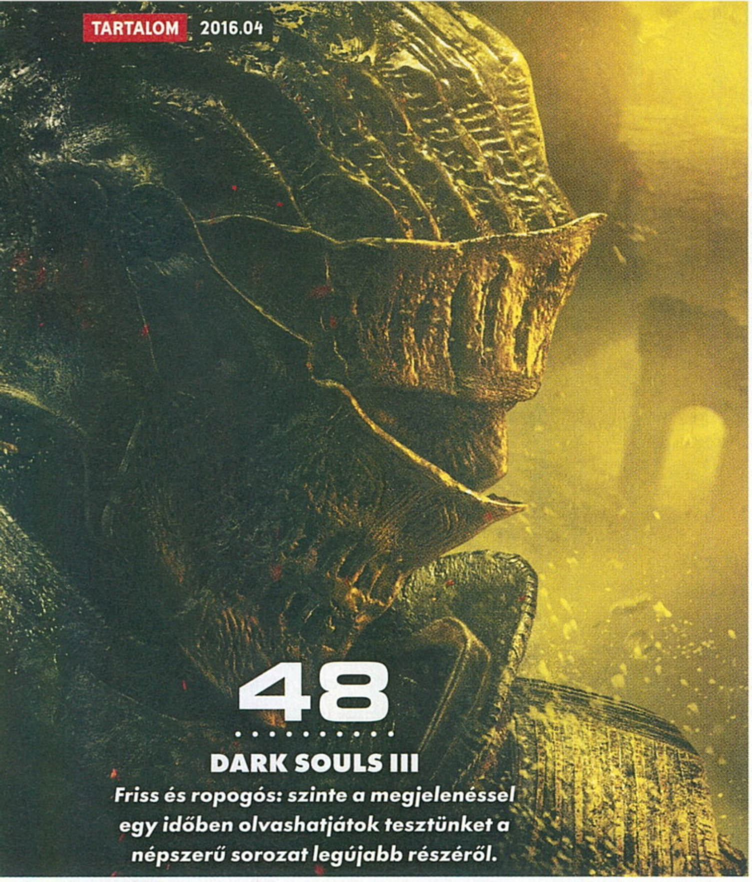
Gebbbe
Egyértelműen a Rocket League az, ami a Division előtt és után is képes magával ragadni. A rengeteg vesztes meccs ellenére ugyanúgy tudok élvezni minden gólt amit lövök, mint zöldfülű rookie korszakomban. Beneveztünk egy bajnokságra is, már előre félek, mi lesz!

Lor
Életem leggázabb függősége a Candy Crush volt, ami még leírva is szégyenteljesen hangzik egy pc-s játékostól. Még a telefonom óráját is átállítottam, hogy előbb töltődjön fel az életem. És sok barátom megutált a meghívók miatt. Nem érte meg.

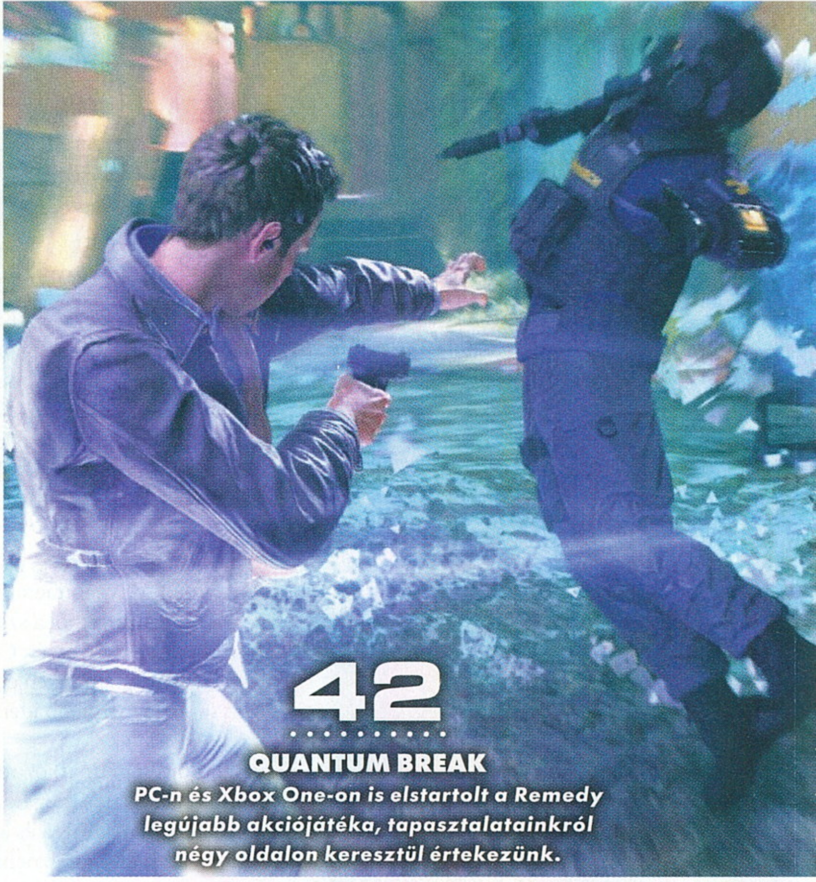
Midnite
Az Én Kicsi Tescom. Azzal indultam neki, hogy ez tuti valami marketing baromság lesz... Ehhez képest a következő évet árufeltöltéssel és túrósbukta sütéssel töltöttem, aztán meg lefordítottam a feliratokat a kollégáknak, hogy ők is élvezhessék a játékot.

Obo
Rocket League. Jó ideig szemezgettem vele, nagyjából tudtam, hogy tetszeni fog, de nem gondoltam volna, hogy ennyire rabul ejt. Tavaly november óta nem telt el olyan nap, hogy ne játszottam volna egy-két meccset, és nem úgy tűnik, hogy ez egyhamar változni fog.

Dreamer
Újabb bizonyíték rá, hogy fordítva vagyok bekötve, így általában azokat a játékokat védem, amiket nem kedvelek igazán. Egyszerűen csak zavar, ha mások nem látják a bennük rejlő értéket és lehúzzák őket, mert olyan kedvük támad. Egy próféta veszett el bennem.



48
DARK SOULS III
Friss és ropogós: szinte a megjelenéssel egy időben olvashatjátok tesztünket a népszerű sorozat legújabb részéről.



42
QUANTUM BREAK
PC-n és Xbox One-on is elstartolt a Remedy legújabb akciójátéka, tapasztalatainkról négy oldalon keresztül értekezünk.

Tartalom

ELŐZETES

008 No Man's Sky
010 Paragon
014 Master of Orion
016 The Solus Project
018 Acaratus
020 Racecraft
022 Vernon's Legacy
024 Kevin and the Infamous Machine
026 Dead Effect 2
028 Heliborne

TESZT

030 Tom Clancy's The Division
039 Minecraft: Story Mode
040 Bus Simulator 16
042 Quantum Break
046 Hitman
048 Dark Souls III
052 Black Desert Online
054 ADR1FT
056 ADR1FT interjú
057 E.T. Armies
058 Slain!
060 Trackmania Turbo
062 Battlefleet Gothic: Armada
064 Ashes of the Singularity
066 EA Sports UFC 2
068 Alekhine's Gun
069 Day of the Tentacle Remastered
070 Deponia Doomsday

HARDVER

098 Így építésd a PC-t!
102 Acer Predator 17 teszt
104 Samsung Galaxy S7 Edge teszt
106 Alienware Steam Machine teszt
108 Samsung 1TB T3 SSD teszt
109 Huawei P8 teszt
110 HyperX Cloud Revolver teszt
111 Razer Blackwidow X Chroma teszt

ROVATOK

072 Ingress: A világ, mint csatatér
074 Dark Souls III: Extra segítség és tippek
076 Intel Extreme Masters: Katowice 2016
080 Böjti Horrorkamrája
082 Radar alatt
086 Második kör: World of Tanks
090 Klasszikusok újrajátszva: Hitman
092 Informatika az ügyesebb harcosokért
096 Játékmentőöv
112 Levelezés

10
PARAGON
Epic Games és MOBA? Noha ez a párosítás még új, a korai verzió alapján akár valami jó is kisülhet belőle. Előzetesünkből mindent megtudhatsz.

30
TOM CLANCY'S THE DIVISION
Rengeteg órát öltünk a legújabb akció-MMO játékba, ami a vártnál is tartalmasabb és addiktívabb lett.

60
TRACKMANIA TURBO
Szélsebes versengés a legőrültebb pályákon, amiken még a gravitáció sem okozhat akadályt. A Trackmania új része kifejezetten méltó a sorozat hírnevére.

A HÓNAP TESZTJE

A csak konzolokra megjelent Destiny után kicsit tartottunk, az alapjaiban arra meglehetősen hasonlító Divisiontől, azonban szerencsére pozitívan csalódtunk. A Ubisoft lövöldözős MMO-ja 40-50 óra után szintén belefut az állandó, végtelenségig ismétlődő farmolásba, ám addig rengeteg élményt nyújt, ráadásul fejlesztői folyamatos frissítésekkel tartják fenn az érdeklődést. Chris teljesen a rabjává vált, erről a függőségről pedig hét teljes oldalon értekezett.

TOM CLANCY'S THE DIVISION 30

A HÓNAP ELŐZETESE

2016 a VR vagy éppen a MOBA-k éve? Dehogy! Hiszen többek közt itt a még csak korai hozzáférésben elérhető Master of Orion, avagy a klasszikus széria újraélesztett követője, ami megmutatja, mitől is olyan szép a 4X-műfaj, amiben ez a játék maximálisan brillírozik. Aki a témát keni és vágja, az nem meglepő módon wilson: szerkesztőségünk oszlopos tagja nemcsak az Early Access-élményeket összegezte két oldalon, hanem a zsáner további megjelenéseit is megemlíti, így elmondható, hogy ez az esztendő bizony a 4X jegyében zajlik le.

MASTER OF ORION 14

A HÓNAP JÁTÉKA

Maga a videojátékos ipar sok szempontból egyszerűsödik, így kiszolgálva a nagyobb tömegek igényeit, azonban vannak fejlesztők, akik fittyet hánynak az elvárásokra. A FromSoftware csapata is ilyen, a Dark Souls-széria pedig ennek kiváló iskolapéldája, hiszen epizódjai a komoly nehézség mellett hatalmas sikerélményt is nyújtanak. Böjti, a japán mesteremberek alkotásainak ismerője bele is vetette magát a záró akkordba, amit a harmadik rész jelent. Pár szál haja kihullott közben, de ez sem gátolta meg abban, hogy 4+2 oldalon vesézze ki a programot. Nagy-nagy kíváncsisággal várjuk, mihez kezd ezután a csapat, most azonban lapozz a 48-ik oldalra, ahol szinte a játék megjelenésével egy időben olvashatod el tesztünket.

DARK SOULS III 48

TELJES JÁTÉK:

JJCP2FIKN72G4P07498L

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

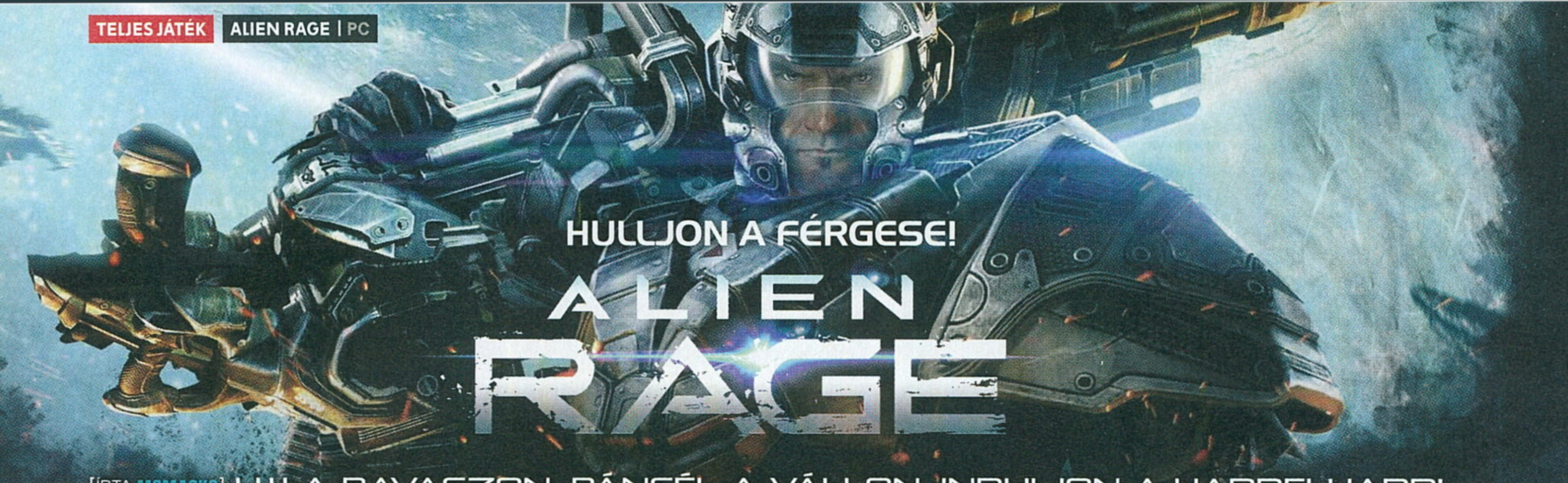
Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: YUYUPPVH

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2016. június 1-ig** érvényes.



HULLJON A FÉRGESE! ALIEN RAGE

[IRTA MCMACKO] UJJ A RAVASZON, PÁNCÉL A VÁLLON, INDULJON A HADDELHADD! AZ ALIEN RAGE RÉGI ISKOLÁKBAN TANULTA A LECKÉIT, A VIZSGÁN PEDIG CSÍPŐBŐL SZÓRJA AZ ÁLDÁST, HOGY PISLOGNI SE MARADJON IDŐ.

Sokan a kilencvenes években kezdtük az akciójátékos pályafutásunkat. A Doom és a Quake bizony már akkoriban megfertőzött mindenkit – szinte alig voltak olyan játékosok, akik ne habarodtak volna bele a korai klasszikusokba. Az iparban is hasonló folyamat zajlott, hisz mindenki próbálta kiharapni a saját kis szeletkéjét az FPS-stílus óriásivá duzzadó tortájából. A játékosoknak később már elég volt néhány jól kitalált fegyver, tempós játékmenet, valamint pár hordányi agresszív, skulószivacs szörnyeteg, és bumm... mindenki boldog volt, mintha örökké tartana a karácsony! Persze a zsigeri „belső nézetű lövölde" mechanikák a mai napig köztünk járnak. A sztorit körénk varázsoló, a látványra gyúrt FPS-ek mellett továbbra is akadnak olyan hérosok, akik direkte a múltból táplálkoznak. Ott van például maga a Szőke Herceg, Duke Nukem, vagy horvát trónörököse, Komoly Samu, de a közelmúltban a lengyelek is szép kört futottak a Bulletstorm árkádosra fogott darálójával. Utóbbiban minden megvolt, ami miatt ezeket az elemi FPS-eket szerettük: menő antihős, hihetetlen pusztítás, fanyar humor és végeláthatatlan sorban érkező ellenfelek.

DÜHÖS ALIENEK A CÉLKERESZTBEN

Nos, az Alien Rage tökéletesen illik az előzőekben felvázolt játékok sorába, sőt mintha csak a Bulletstorm eltitkolt kistesója lenne a program, amely lelkesen próbálja a bátyó trükkjeit ellesni. A sztori szerint a nem is olyan távoli jövőben járunk, amikor az emberiség már a mélyűr különböző pontjairól pótolja a nyersanyagkészletét. Ebben a jövőképben a Promethium számít az egyik legfontosabb energiaforrásnak. Planétákat éltethet és pusztíthat el az anyag, aminek bányászata felderítő szondák, majd az érkező kitermelő egységek segítségével történik. Persze másoknak is fáj a foguk az ilyesfajta értékes finomságokra, így hamar felbukkan a képben a Vorus faj, hogy kivegye a részét a Demos 875 aszteroidán talált zsákmányból. A békés együttélés-együttbányászás hosszú távon fenntarthatatlan; esetünkben épp az idegeneknél pattan el a húr. A kolóniánk elesik, a lények pedig beássák magukat a föld alá. A mi dolgunk az lesz, hogy a United Earth (UE) speciális egységeként behatoljunk az elfoglalt létesítményeinkbe, szembeálljunk az agresszív idegenekkel, és ... és, nos, a sztorinak van egy kisebb fordulata, amit nem feltétlen szeretnénk ezen sorok között ellőni. Legyen elég annyi, hogy egy jó kis idegendarálós forgatókönyv közepébe csöppenünk, amely a sablonoktól sem riad vissza, és leginkább az űrgárdistás vonulat kedvelőinek lett kitalálva. A többieknek meg úgyis csak egy alibi eseménysorozatot jelent majd a történet, hogy újabbnál újabb randaságokat foghassanak célkeresztjükbe.

ADATOK

KIADÓ
CI Games

FEJLESZTŐ
CI Games

MŰFAJ
akció

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Dual Core 2.6 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800GT VGA, 4 GB HDD.

INFO

Az Alien Rage 2013. szeptember 24-én jelent meg PC-re, majd október végén Xbox 360-ra és PS3-ra is.

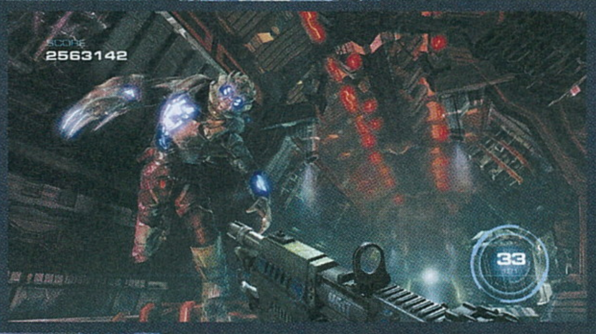
SEBES HENTELDE

Márpedig puskánk csöve előtt szinte mindig lesz majd olyan mazsola, aki ideális céltáblának számít. Az idegenek sokan vannak, és jellemzően egyszerre többen is támadnak. Az Alien Rage pályaépítészei próbáltak a rövid, de annál intenzívebb mini-csaták elve alapján dolgozni. Azaz kinyitjuk az ajtót, egy újabb terembe érünk, ahol négy-öt

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást,** így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

Műfajának köszönhetően az Alien Rage nemcsak sok-sok ledarálható ellenféllel rendelkezik, hanem rengeteg robbanással is az intenzív tűzharcoknak hála.



(olykor akár sokkal több) ellenfél várja, hogy elkapja a grabancunkat. Nekünk pedig mi más is lehetne a dolgunk, mint hogy a lehető legeffektívebben és leglátványosabban irtsuk ki a „sok mocskos rohadékot"! (Hogy a megboldogult Kretén magazinból idézzünk…) Effektíven, hiszen hősünk, marcona kinézete ellenére sem tűri a golyózáport, azaz elég pár másodpercig a tűzvonal kellős közepén szambáznunk, máris elszürkül a képernyő, és tölthetjük újra a checkpointot. Látványosan, mert a program külön értékeli (pontozza) a stílusunkat, ahogyan játszunk (…á la Bulletstorm). Oké, nem kell annyira komolyan kimunkált kombórendszerre gondolnunk, mint amilyenben Grayson Hunték lubickoltak, de a pontok mégiscsak ösztönzőként hatnak arra nézve, hogy fejesekre játsszunk, vagy felismerjük a pályán elhagyott Promethium konténereket. Ezeket felrobbantva szempillantás alatt megtisztíthatunk egy-egy elsőre nehézkesnek tűnő fojtópontot és be is zsebelhetünk egy kazalnyi jól megérdemelt pluszpontot. A bónuszokat gyűjtve a karakterünk fejlődik (perkeknek hívja ezeket a fejlesztéseket a program), így duplán lelkesedhetünk a hathatós küzdelemért. Steam-achievementek is vannak, így ezen a ponton is motiválhat minket a játék a változatos fegyverhasználatra és az ebből következő támadási taktikaváltásokra. Muszáj is neki ilyesfajta buzdítást felkínálni, mivel a pályák külleme a korlátozott díszlettár miatt hajlamos némi egysíkúságra. Viszont elég sokféle szörnyet kapunk majd az arcunkba, és színes fegyverarzenált ad a kezünkbe a játék, így ez is fokozza a változatosságot. Modernizmus a régi sulis tempó mellé igazítva: a játékban egyszerre két fegyver lehet nálunk, így tényleg érdemes megfontolni, hogy milyen szituhoz milyen mordályt viszünk magunkkal.

Tehát a dinamikus, árkádos fegyverjáték és az erőteljes nehézség az, ami kiemelkedik az Alien Rage standard jellegű játékmenetéből. Néhol már-már túl komolyan is veszik magukat a készítők, már ami a kihívás szintjét illeti, de a néhány igazán fejfájós főnökharcon, és a szintenként egy-két kemény dió kategóriába sorolható szobán túl azért szépen lehet haladni előre. Multiplayer van, több szerver is várja a hálózati harcosokat, azonban a játék korából fakadóan sem túl aktív a program közössége. Guru-harcosok! A ti feladatotok lesz, hogy felrázzátok a Demos 875 arénáit!

EGYSOROSOK? JÖHETNEK!

A készítők a klasszikus B-akciómozik hangulatát próbálták megidézni a tizennégy pályás kampányban, így állandóan megy a pofázás a rádión, csattannak a jobb-rosszabb egysorosok, kikacsintások vagy vitriolos szívatások. A játék kinézete sem gyenge. Bár érezni, hogy a Halo, a Killzone, a Gears, a Crysis és majd minden aktuális nagyágyú ott tanyázhatott a pályákat berendezők kedvencei között, azért a grafikusok tisztességesen megdolgoztak, hogy az Unreal 3 grafikus motor javát tegyék le az asztalra. A korábbi kiforrott technológiának köszönhetően a program viszonylag tisztességesen fut régebbi gépeken is, a látvány összhatása pedig az UE3-t használó programok magasabb ligái között foglal helyet.

Nem csodáljuk, hogy a fentebb is említett óriások mellett alig volt lehetősége kibontakozni a CI Games játékának, a Guru legfrissebb mellékleteként viszont keresve sem találhatunk jobb alkalmat arra, hogy néhány önfeledt órára lepihentessük az agyunkat, és belebújjunk egy űrgárdista (…űrügynök, űrkommandós, vagy mifene) bőrébe. Van, amikor ennyi is bőségesen elég az effektív kikapcsolódáshoz…

Az aktuális PC Guru lapzártájának idején a szerkesztőség környékét rendre elárasztják azok az idegen ügynökök, akik a tökéletes gamer magazin receptjét akarják megszerezni. Mi pedig folyton harcolhatunk velük.

TÁGAS ÉGEN ANDALOG...

NO MAN'S SKY™

[ÍRTA MIGUEL] ÉVEK ÓTA NEM VOLT EKKORA KÖD EGY JÁTÉK KÖRÜL SEM: A NO MAN'S SKY JÚNIUS 21-ÉN KERÜL A BOLTOKBA, IMMÁRON AZ ÁRÁVAL IS TISZTÁBAN VAGYUNK, ÁM MÉGSEM TUDUNK SZINTE SEMMIT ARRÓL, PONTOSAN MIÉRT IS VÁRJUK ANNYIRA. PEDIG MEG KELL HAGYNI, KIMONDOTTAN VÁRJUK.

A No Man's Sky papíron az a videojáték, ami miatt érdemes volt külön ipart építeni a hetvenes évek elején. A játékos egy bolygón kezd, a környéken talált cuccokból űrhajót épít magának, amivel felfedezheti a program hatalmas univerzumát. Mármint annak csak egy egészen kis szegletét: még a fejlesztők is azt mondják, hogy a bejárható tér 99 százaléka ismeretlen marad majd a felhasználók előtt. Hogy miért? Például azért, mert a produkcióban a Hello Games becslései szerint 18 trillió (vagyis 18 000 000 000 000 000 000) bolygó lesz elérhető.

EZ A TÖRTÉNET TÉNYLEG VÉGTELEN

Ez első hallásra elég nehezen hihető, de a programozók egy őrült trükkje segít abban, hogy egy-egy bolygó tulajdonságainak eltárolása ne legyen óriási teher. A lényeg, hogy a planétákat egy algoritmus hozza létre, néhány véletlenszerűen generált faktor alapján, a tulajdonságokat pedig egyszerű számokként ábrázolják, amíg a játékos oda nem ér a bolygóhoz. Ha odaér, a letárolt jellemzőkből pikk-pakk felépül a helyszín, illetve minden, ami egy felfedezőnek érdekes lehet.

Tulajdonképpen pont ez a felfedezés az, ami miatt a játék annyira izgatja az emberek fantáziáját. Az első holdutazás vagy a Marsra küldött szondák képei sem azért érdekesek, mert jó látni a tök unalmas szürke és vörös képeket a kihalt tájakról, hanem mert az ember tudja, hogy ott még soha nem járt senki. Na, a No Man's Sky folyamatosan oda visz majd el minket, ahol korábban még senki sem sétálgatott.

A bolygókon ráadásul nemcsak nyersanyag várja az első vállalkozó kedvű utazót, de változatos életformák tömkelege is. Az eddigi demókban főleg cuki dinoszauruszokra koncentráltak a fejlesztők, de nem titkolják, hogy ennél jóval érdekesebb, vagy akár sötétebb lehetőségek is vannak. Az értelmes fajok mellett az sem lehetetlen, hogy a véletlen igazán furcsa lényeket sodor majd elénk, és egyértelmű, hogy lesznek veszélyesebb organizmusok is. A fejlesztők készakarva nem mutatják meg előre ezeket, mert nem akarják megrémiszteni az embereket, ami érdekes felfogás, hiszen a békés állatkák mellett pont a gonosz szuperintelligencia az, ami vonzza a játékosokat.

Még most is sok a kérdőjel a rendkívül ígéretes játék kapcsán, de egyre többet tudunk a mechanikájáról.

ADATOK

KIADÓ
Hello Games

FEJLESZTŐ
Hello Games

MŰFAJ
űrhajós, kaland-akció

MEGJELENÉS
2016.06.22.

STÍLUSMINTA

Empyrion - Galactic Survival
2015 (ELEON GAME STUDIOS)

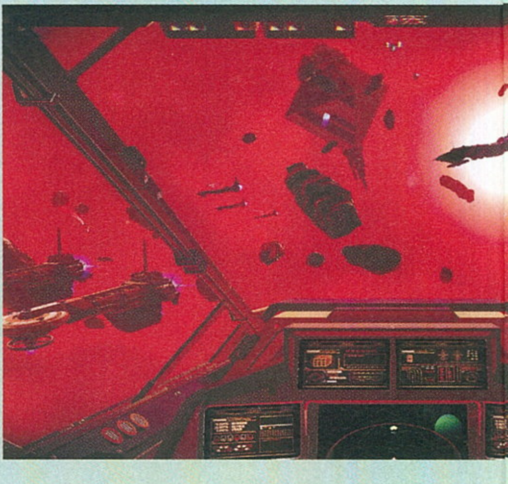
PULSAR: Lost Colony
2015 (LEAFY GAMES)

TÖLTÉS NINCS, TARTALOM LESZ?

Visszatérve kicsit a bolygógenerálásra: a rendszer nagy előnye, hogy az ígéretek szerint pontosan nulla töltésidő lesz a játékban. A matematikai képlet, ami alapján a bolygók megszületnek, a betöltéshez is elég gyors. Hiányzik azonban majd valami, amit az eddigi játékokban megszoktunk: nem lesz előre odakészített apróság a bolygókon. A készítők nem rejtenek készakarva ládákat a bolygókra, mondjuk úgy, ahogy azt tették a Skyrim barlangjaiban – a planétákon tényleg mi járunk majd először, a készítők sem játszhatják a kreáló, kis ajándékokat hátrahagyó istenség szerepét.

Így pár hónappal a megjelenés előtt azt is fontos tisztázni, hogy a No Man's Sky nem MMO. Nem állhatsz majd össze a haverokkal, sőt még az is előfordulhat, hogy nem is válsz igazán lényeges szereplővé a játék

Egészen elképesztő bolygók várnak ránk a felfedezőút során, ami ráadásul mindenkinél teljesen más módon jelenik majd meg.



világában. A Skyrimtől, a Witchertől vagy épp a Fallouttól eltérően itt nem arról szól a történet, hogy válsz te vagy bárki más a világ közepévé. Nem válsz azzá. Jelentéktelen maradsz, mert a világűr hatalmas, te meg csak egy icipici pontocska leszel benne.

Az MMO-s félreértést az hozhatta, hogy a játék univerzumát valós időben fedezik majd fel a játékosok, de nagyjából ugyanannyi esélyed lesz egy másik, élő játékossal találkozni, amekkora a valóságban van arra, hogy értelmes lénnyel fuss össze a Földön kívül. Ettől függetlenül lesz egyfajta verseny, ahogy az univerzum szélétől haladnak majd a felfedezők annak közepe felé. De a játék kicsit olyan lesz, mintha a Marsit néznéd: egy távoli bolygón egy fickó épp azon dolgozik, hogy eljusson valahova máshova, azt felhasználva, amit az adott bolygó adni tud.

Persze a kezdés ennél jóval egyszerűbb. A játékosok egy pisztollyal, egy szkafanderrel és egy egyszerű tervrajzzal állnak neki a világegyetem meghódításának. Eleinte még az is kihívás lesz, hogy ne pusztuljunk bele a savas esőkbe, a sugárzásba vagy épp a hidegbe – ez az a rész, ahol a No Man's Sky ügyesen keveri a mostanában oly népszerű túlélő elemeket a sci-fivel. A körülöttünk lévő dolgokat, tárgyakat és élőlényeket a távcsövünkkel azonosíthatjuk majd, a felfedezett dolgok egy részét akár mi magunk is elnevezhetjük – eleinte talán lesz is kedvünk ezzel bíbelődni, aztán a huszonhetedik bolygón már hagyjuk, hogy a gép dobálja a neveket.

A bolygón élő lényekkel lehet ugyan harcolni, de sok értelme nincs: lootot nem dobnak, fejlődni nem tudunk, sőt ha túl nagy vérengzést rendezünk (fegyver lesz, az állatok békések – miért ne tennénk?), a helyi rendőrség ered a nyomunkba. A játék készítői a felfedezésre ösztökélik a népeket, egy-egy bolygót akkor ismerünk majd meg igazán, ha megtaláljuk a Rosetta-kőhöz hasonló, titokzatos üzeneteket. Minél több ilyen követ találunk meg, annál többet értünk majd a helyiek nyelvéből – eleinte bárki is szól hozzánk, kínainak tűnik majd az egész.

Az űrszondákkal mi lesz?

A Redditen merült fel először a kérdés, hogy vajon tudunk-e majd űrszondákat küldeni az ismeretlen területek felé. Ennek azért lehet értelme, amiért a valóságban is űrszondákat küld az emberiség, amerre csak tud: relatíve olcsó és egyszerű eszközöket küldeni jobb, mint idő- és emberigényes küldetésekkel pepecselni. A No Man's Skyban is lesznek majd űrszondák, melyek rövid videoüzenetben jeleznek vissza, ha találnak valami számunkra is érdekeset a megcélzott bolygón. Ez jó módszer lehet arra, hogy kicsit szűkítsük a végtelen lehetőségeket, és legalább ne teljesen vakon induljunk el az univerzumban.

SOKAT MARKOL, SOKAT FOG?

Merthogy a játékban azért attól nem kell félni, hogy csak repkedünk majd ide-oda, nagy magányosan: a bolygók többségén lesz NPC, aki ha feladatot nem is, információt azért majd ad. A beszélgetés persze furcsa lesz eleinte, nyelvismeret hiányában gesztikulálhatunk, mosolyoghatunk, vagy a fejünket csóválhatjuk, hátha megértetjük magunkat az illetővel. Ha megértjük egymást, annak valamilyen irányú fejlődés lesz a vége. Vagy valami fontosat tudunk meg a bolygóról, vagy a használt eszközeink lesznek jobbak a kapott tervrajzok miatt – márpedig a fejlődésre szükség van, mert mint mostanában kiderült, a játékban robotszerű lények próbálnak majd kinyírni minket, és ellenük csak erősebb fegyverrel, jobb páncéllal és persze potensebb űrhajóval lesz esélyünk.

Persze a kérdések továbbra is ott lógnak a levegőben. Vajon miért akarnánk eljutni, mondjuk, a hatodik bolygóra, ha tudjuk, hogy nagyon kis eséllyel jutunk el valaha az utolsóra? Vajon hogy lesz játék a megfoghatatlanul sok lehetőségből? Vajon mi hajt majd előre, mi lesz ebben az egészben maga a játék? Nos, ez mind csak akkor fog kiderülni, ha a No Man's Sky végre megjelenik, és nekilátunk a végtelen meghódításának.

Egyelőre abban lehet bízni, hogy mindegy, hogy egyetlen bolygó történelmét, élőlényeit és egyéb titkait akarod felfedezni, vagy sikeres űrkereskedő akarsz lenni, mindkettőre lehetőséged lesz. Fogjuk fel úgy ezt az egészet, mint egy óriási kísérletet, amely végre kideríti, van-e értelme a végtelen űrben játszódó, végtelen szabadságot adó játékoknak. Ha sikerül megfelelően hibamentesen kiadni a programot, az már fél siker, de ennél jóval többet várunk a No Man's Skytól. Főleg azután, hogy az árazás is kiderült, aminek hála a Steamen 59,99 euróba (közel 19 000 forint) fog kerülni, avagy nem lesz olcsó mulatság.

Hajónkban ugyan biztonságban leszünk, de felfedezőként rengetegszer ki kell lépnünk a kényelmi és biztonsági zónából.

KLASSZIKUS ARÉNAHARC, VAGY VALAMI ÚJ?

PARAGON

[ÍRTA CHRIS] Bár sokak szerint 2016 a VR éve (haha), a földön ragadt játékosok számára a hős-orientált akció- és stratégiai játékok, azaz MOBA-k térhódítása kezd igazán szembetűnő lenni. A Paragon egy újabb példa a stílus burjánzására: az Epic alkotása a klasszikus elemeket vegyíti egy jó adag akcióval.

Az Epic Games csapatát remélhetőleg már nem kell bemutatnunk senkinek sem, nevükhöz fűződik a Gears of War és az Unreal Tournament, illetve mellékesen a világ egyik legnépszerűbb grafikus motorjának kifejlesztése, avagy az Unreal Engine-é, ami 1998 óta megannyi gyönyörű videojáték alatt teljesít szolgálatot. Viszont saját alkotások terén az Epic Games nem túl produktív: 2011-ben bejelentett játékuk, a Fortnite még mindig alfa-fázisban áll, hasonlóan a felújított Unreal Tournamenthez, amiről 2016/02-es számunkban írtunk már egy előzetest. Ezzel szemben a Paragon fejlesztése jóval gyorsabban halad, mint a rég bejelentett címeké, és ennek valószínűleg az oka az, hogy nagyobb prioritást élvez a stúdiónál, hiszen stílusa épp most éli aranykorát. De vajon szükségünk van egy újabb MOBA-ra? Mi újat tud mutatni a Paragon, ami miatt érdemes lesz az útját figyelemmel kísérni?

PARA VAN

Jobb, ha rögtön leszögezzük, hogy bár a képeken és a videókon a Paragon néha úgy fest, mint egy külső nézetű akciójáték (TPS), ez bizony nem más, mint egy hagyományos MOBA, annak minden klasszikus elemével fűszerezve. Hősök közül válogatunk, akik különféle szerepköröket töltenek be, majd ötfős csapatba tömörülve megpróbáljuk elpusztítatni a velünk szemben álló felek bázisát. Ez persze itt sem egyszerű feladat, hiszen a pálya (amiből egyelőre csak egy darab létezik) ugyanúgy épül fel, mint a legtöbb hagyományos MOBA-térkép: adott három sáv, amelyeken tornyok védik az utat a folyamatosan özönlő minionoktól, és ezt népesítik be a hősöket irányító játékosok. A sávok közt helyezkedik el az erdő, amelynek mélyén semleges, nem-játékos ellenfelek, táborokba tömörülve várják a kipucolást. Valamint itt találhatók a játék egyik különlegességének számító harvesterek is, amelyeket elfoglalva több tapasztalati pontot és pénzt gyűjthetünk be. A Paragon egyik legfőbb jellemzője viszont az, hogy gyakorlatilag egy külső nézetes akciójáték köré lett felépítve, amivel kétségtelenül megpróbál alternatív szórakozást kínálni azok számára, akik a SMITE című, hasonló alkotásban nem találták meg számításaikat.

ADATOK

KIADÓ
Epic Games
FEJLESZTŐ
Epic Games
MŰFAJ
MOBA
MEGJELENÉS
2016

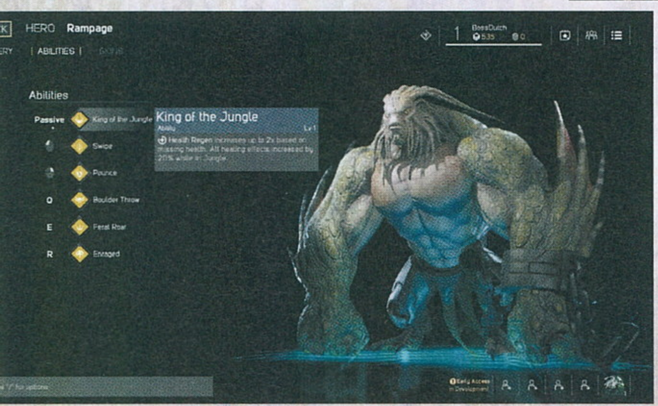
STÍLUSMINTA

League of Legends
2009 (RIOT GAMES)

Smite
2014 (HI-REZ STUDIOS)

GEARS OF PARAGON

A Paragonnak a célja tehát az, hogy testközelből ismerjük meg a MOBA-kat, ahol a hősöket mi forgatjuk, mozgatjuk őket a billentyűzet vagy a kontroller segítségével, és hogy eltaláljuk-e a célpontunkat, csakis a saját képességeinktől függ. A mozgás minden hős esetében kicsit máshogy néz ki, de lényegében, aki látott már bármilyen TPS-t, az sejtheti, hogy mire számíthat. Ehhez kapcsolódó érdekesség, hogy a Paragonban lehetőségünk van gyorsutazásra is, amit ha aktiválunk, rövid idő múlva karakterünk sokkal tempósabban fog mozogni, viszont ha ilyenkor eltalálja egy ellenfél, akkor hosszabb időre lebénul. Természetesen a bázisunkra is bármikor visszateleportálhatunk, amennyiben életerőnket vagy energiánkat szeretnénk feltölteni, ami ugyancsak ismerős lehet bárki számára, aki két percnél többet játszott már valamilyen MOBA-val.



Mint minden hasonszőrű játékban, a Paragonban is a szintlépés az alapja a fejlődésnek, ám míg máshol gyors csatározások eredménye ez, az Epic alkotásában a lassú víz, partot mos elv az irány.

Ha a hősök nem is, de a minionok állandó lehetőséget nyújtanak a tömegek elpusztítására, szóval azoknak sem kell félniük, akik reggelire egy liter vért fogyasztanak.

Maga a harcrendszer hasonlóképpen épül fel, mint egy hagyományos TPS esetében, amit a MOBA-k skillrendszerével tettek érdekessé a készítők. A jobb és a bal egérgombbal használhatjuk elsődleges és másodlagos támadásainkat, a QWER gombokkal pedig aktiválhatjuk képességeinket, amelyek karakterünktől függően változnak. Howitzer például, aki a játék egyik legismertebb hőse, egy lépegetőben ülve harcol, képes aknákat pakolni maga elé, valamint a magasba emelkedve rakétákkal szórni meg egy adott területet. A harcrendszer egyetlen furcsasága, hogy bár mostanában inkább a pergősebb, gyorsabb MOBA-k hódítanak (elég csak megcsodálni a Heroes of the Storm sikerét), a Paragon esetében a harc csigatempóban zajlik, aminek köszönhetően a játékmenet keservesen lassúnak tűnik, főleg a mérkőzések korai szakaszában. A sima bal gombbal előhozható lövések közt például nagyon sok idő telik el, ezek ráadásul alig sebzik a sávokon folyamatosan masírozó egyszerű minionokat. Ettől aztán úgy érezhetjük, hogy fegyvereink leginkább légpuskához hasonlítanak, amiknek lövedékei, bár látványos rakétaként jelennek meg a képernyőn, ezt egyáltalán nem érezteti velünk a program. Persze idővel a sebzésünk növekszik, és a támadási sebességünket is növelhetjük tárgyak (azaz kártyák) segítségével, de készüljünk fel arra, hogy egy mérkőzés átlagosan 40 percig tart a Paragon arénájában.

A FŐSZEREPEKBEN:

Hőskínálat terén jelenleg nem túl változatos a felhozatal, de természetesen ez idővel még javulni fog, hiszen a korai hozzáférésű verzió nagyon messze van a megjelenéstől. Szóval jelenleg 15 karakter közül választhatunk, akiket öt kategóriába sorol a játék. Először is ott vannak az assassinok, akiknél egyébként többes számról még nem igazán beszélhetünk, ugyanis ebben a kategóriában jelenleg csupán egyetlen karakter van a játékban. Jellemzője, hogy életereje alacsony, viszont gyors és nagy a sebzése, tehát ő lenne a tipikus „üveg-ágyú". Aztán vannak a rangerek, akik távolságból osztják az ellenfeleiket, majd az ezekhez hasonló casterek, akiknél a lényeges különbség az, hogy inkább a semleges minionok ellen hatékonyak, semmint más játékosok likvidálásában. Közelharci hősökből is akad pár, akiket két csoportra oszthatunk: léteznek tankok, ők értelemszerűen több életerővel és páncélzattal rendelkeznek, illetve a fighterek, akik puhábbak, de nagyobbat csapnak. Támogató hősök terén elég cudarul áll a játék, nagyon úgy fest, hogy kizárólag támogatásra alkalmas szereplő egyelőre nincs is, a tankok mellett csupán Dekker az, akit valamelyest support hősnek titulálhatunk. Ez egyrészt jó, hiszen örök igazság, hogy senki nem akar support lenni egy MOBA-ban, így elkerülhető a vita, hogy ki miért nem hozott ilyen karaktert, másrészt érezhetően jót tenne a játéknak, ha gyógyítók is lennének benne, ami még úgy tűnik, képlékeny talaj az Epic csapatánál.

A Paragon egy látványos, akció-orientált MOBA, tele klasszikus elemekkel, játékmenetét pedig a kiforrott kártyarendszer teszi igazán különlegessé.

KÁRTYÁZZUNK!

A fent említett jellemzők kapcsán tehát úgy gondolhatnánk, hogy a Paragon tényleg semmi újat nem fog mutatni a MOBA-k kedvelőinek, de szerencséjére nem teljesen ez a helyzet. Egyik érdekes területe a fejlődési rendszer, amely lényegében ötvözi a MOBA-k két jellemző elemét, a pénzszerzést és az XP-farmolást. A játékban ugyanis úgynevezett borostyángömbök (amber) potyognak minden leölt ellenfélből, legyen az játékos vagy minion. Ezeket aztán nekünk kell begyűjteni, hogy fejlődjünk és kártyákat tudjunk vásárolni a bázisunkon. A begyűjtött borostyánból úgynevezett CXP (Card Experience Point) válik, és ha ebből összegyűjtünk egy jókora adagot, akkor abból kártyapontok lesznek, amikből értelemszerűen kártyákat vásárolhatunk magunknak. Ezek a lapok a Paragon legérdekesebb elemei, amelyek egyrészt hasonlóan

ERRE BEFIZETÜNK - AVAGY A PARAGON TÁMOGATÓI CSOMAGJAI

A támogatói csomagok megvételével belépőjegyet válthatunk az Epic új MOBA-jába, a Paragonba. Egy csomag megvásárlásával azonnal megnyílik előttünk a Paragon korai hozzáférésű változata, illetve nagy értékű ingame cuccokat is kapunk. Szerencsére attól nem kell tartani, hogy valamikor később a fiókokat resetelik vagy törlik, tehát amit a bétafázis során elérünk, az örökre mienk marad. Mivel a játékban lévő hősök ingyenesek, kártyákat pedig csakis úgy szerezhetünk, ha játszunk, ezzel tisztességtelen előnyhöz nem jutunk.

FOUNDER'S PACK	CHALLENGER FOUNDER'S PACK	MASTER FOUNDER'S PACK
ÁR: 6 300 FT	ÁR: 18 800 FT	ÁR: 31 300 FT
MESTER KIHÍVÁSOK		
A Mester Kihívások birtokosai egyedi skineket és állandó XP-bónuszt kapnak, valamint extra kozmetikai jutalmakat oldhatnak fel		
3 hős skin	13 hős skin	39 hős skin
Howitzer, Steel, Sparrow	Howitzer, Steel, Sparrow, Grux, Dekker, Feng Mao, Muriel, Rampage, Murdock, Kallari, Twinblast, Gideon, Gadget	Howitzer, Steel, Sparrow, Grux, Dekker, Feng Mao, Muriel, Rampage, Murdock, Kallari, Twinblast, Gideon, Gadget **+ AZ ÖSSZES JÖVŐBEN MEGJELENŐ HŐS**
BÓNUSZ		
Akár több héten át, napi 3 győzelemért bónusz reputációt kapsz		
1 HÉT	5 HÉT	15 HÉT
AJÁNDÉK TÁMOGATÓI CSOMAG BARÁTOK RÉSZÉRE		
NEM	IGEN	IGEN
	Egy 6300 forintos csomag	Egy 6300 forintos csomag
EXKLUZÍV SKIN		
NEM	IGEN	IGEN
	HOTROD HOWITZER SKIN	HOTROD HOWITZER SKIN

néznek ki, mint máshol a tárgyak, másrészt teljesen személyre szabhatók és fejleszthetők. A kártyákat három kategóriába sorolhatjuk: vannak hagyományos felszereléslapok, ezek közt találunk aktív foglalatba rakhatókat (ezeket meccs közben tudjuk a számbillentyűkkel használni), valamint passzívak, amelyek főbb tulajdonságainkat módosítják. Ez utóbbiak általában sebzésünk mértékét, sebességünket, energiaszintünket vagy ezek regenerációját javítják.

Érdekesség, hogy akadnak még úgynevezett upgrade lapok is, ezekkel a már megvásárolt kártyáinkat tuningolhatjuk fel, illetve vannak Prime Helix lapok (háromféle), amiket csak azután aktiválhatunk, ha teljesítjük az erdőben lévő másodlagos feladatainkat. Ehhez még hozzájön az is, hogy a kártyákat paklikba csomagolhatjuk, amelyeket minden egyes hős esetében személyre is szabadhatunk, valamint profilunk szintlépésekor újabb kártyacsomagokat kapunk, melyekből ritkább lapokhoz is hozzájuthatunk.

Bonyolultan hangzik? Az is, még számunkra is érthetetlen volt ez az egész elég sokáig, de a lényeg az, hogy a kártyák rettentő érdekes területét jelentik a Paragonnak, ami hatalmas mélységgel bővíti ki az amúgy nem túl bonyolult játékmechanikát. Emellett a skillrendszer az egyedüli olyan, ami egy icipicit érdekesebb, mint egy átlagos MOBA esetében, de itt sem beszélhetünk forradalomról. A CXP begyűjtése során hőseink tapasztalati pontokat kapnak, ettől szintet lépnek, és ezáltal új képességeket nyithatnak meg. Mindenkinek van egy ultimate képessége is, amit csak ritkábban használhat, valamint a képességeiket természetesen további szintlépések során erősíthetjük. Magasabb szintet elérve lehetőségünk lesz elsődleges támadásaink erősítésére is, amitől aztán jóval hatékonyabbnak tűnünk majd a sávokon zajló, minionokkal folytatott küzdelem során.

JÓL NÉZ KI. MI EZ?

Látvány terén viszont nagyon erős a Paragon, nem túlzás kijelenteni, hogy

Ami mindenképpen nagyon pozitív a Paragonban, az a világépítés, a hősök kialakítása, na meg első sorban a látvány. Mindez mondjuk nem meglepő a grafikus motor alkotóitól.

ennél szebb MOBA-t még jó ideig nem fogunk látni a piacon.

Ezt természetesen az Unreal motor legújabb verziójának, és a fantasztikus karaktermodellek megalkotóinak köszönhetjük, akik remek munkát végeztek a hősök megteremtésénél. Bár a játék jelenlegi verziójában egyelőre csak egyetlen aréna található, a táj hihetetlen jól néz ki, a karaktermodellek és az effektek pedig elképesztően látványossá varázsolják a látképet. Egyedül az interfész az, amire még ráférne egy alapos átdolgozás, ugyanis a HUD és a kártyák is nagyon csúnyán elütnek a háttértől, így bízunk abban, hogy ez még sokat fog javulni a jövőben.

A támogatói csomagok megvásárlásával akár egyből nekiállhatunk játszani, hiába van odébb a megjelenés.

Nem beszéltünk a legfontosabbról, hogy milyen üzleti modellel indít a Paragon. Úgy néz ki, hogy a játék konkurenseihez hasonlóan az ingyenesen játszható modellt választja, viszont ahogyan azt más free-to-play játékok esetében már megszokhattuk, itt is lehetőségünk van támogatói csomagok vásárlására, amikkel extra hősöket, skineket, na és persze ami a legfontosabb, korai hozzáférést kapunk a játékhoz (lásd keretes anyagunkat). Külön kiemelnénk, hogy a Paragon egy cross-platform cím lesz, ami azt jelenti, hogy a PS4-es játékosok megmérkőzhetnek majd a PC-sekkel is. Ez persze csak addig tűnik jó mókának, amíg rá nem jövünk, hogy bizony a mi csapatunkat is „erősítheti” majd egy kontrolleres bajnok. No, nem mintha nem lehetne a Paragont tökéletesen kezelni kontrollerrel, de ugye jól tudjuk, hogy az egér+billentyűzet kombó jóval precízebb irányítást biztosít.

A megjelenés viszont kicsit odébb van, pontos dátumot még nem is tudunk mondani, csupán annyit, hogy valamikor idén kapjuk kézhez a végleges verziót (a jelenlegi álláspont szerint nyáron). Addig viszont bárki kipróbálhatja, akinek van 20 eurója a legolcsóbb csomagra, amit tényleg csak azoknak tudunk bátran ajánlani, akik már rettenetesen vágynak egy kicsit újszerű, de klasszikus elemekkel felvértezett, szórakoztató MOBA-ra.

A CSILLAGSZEMŰ ŰRJUHÁSZ

MASTER OF ORION

CONQUER THE STARS

[ÍRTA **WILSON**] **A Master of Orion tizenhárom év kényszerpihenő után követeli magának a jussát az űrstratégiák tortájából: a cél a régi, a tálalás és a játékmenet viszont relatíve új, és nagyon úgy néz ki, hogy minden pénzt megér, amit csak elkérnek érte.**

Ha megvakarod a hátam, én is a tiéd – mondta a Mrrshanok vezetője, és ez így van jól, elvégre egy macskaszerű fajról van szó. Illetve dehogy: egyrészt, mert magyarra fordítva ez az angol szólás meglehetősen hülyén hangzik, másrészt mégis hogy létezhetne egy embertestű, macskafejű faj a galaxisban, ráadásul birodalomként? Úgy, ahogy a vaddisznószerű Bulrathi, a madárfejű Alkari, a hüllőkre emlékeztető Sakkra és a klasszikus űrlény-szkeccsekhez passzoló Psilon faj is – ez ugyanis a Master of Orion világa, egy furcsa univerzum, amely a legkevésbé sem törekszik arra, hogy életszerű legyen. Mert ez soha nem is volt a célja.

ADATOK

KIADÓ
WG Labs
FEJLESZTŐ
NGD Studios
MŰFAJ
4X-stratégia
MEGJELENÉS
2016. 02. 26.

STÍLUSMINTA

Etherium
2015 (FOCUS HOME)
Galactic Civilizations III
2015 (STARDOCK ENTERTAINMENT)

AZ ŰR URA

Hiszen a Master of Orion a 4X-műfaj egyik alapvetése, egy olyan kultikus sorozat, amely nemcsak azért vált közönségkedvenccé, mert piszkosul jó volt, hanem mert piszkosul új is. Az 1993-as első epizód gyakorlatilag lefektette a jelenleg épp második reneszánszát élő stílus alapjait (a legendás Computer Gaming World Master of Orion előzetesében szerepelt először a 4X kifejezés), második fejezete pedig olyan szinten tökéletesítette azt, hogy mind a mai napig referenciamunkának számít, amiből lehet csenni, majd onnan építkezni tovább.

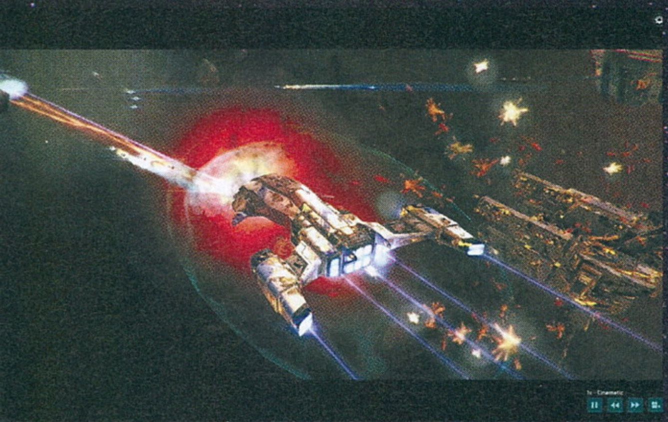
Egy ilyen örökséget továbbvinni mégsem annyira egyszerű feladat, még ha tulajdonképpen a teljes eszköztár rendelkezésre is áll. Mi sem jobb példa erre, mint a Master of Orion 3, amely majd' tíz évvel követte elődjét, de hiába jelent meg az ezredforduló után, gyakorlatilag kevesebbet tudott, mint a felmenői, azt is rettenetes kezelőfelület mögé zárva, egy olyan mesterséges intelligenciával, amelynek egy cipőfűző bekötése is akkora kihívást jelentett, mint egy kisebb naprendszer meghódítása.

Azóta azért szerencsére történt egy s más a 4X világában: a műfaj nem csak, hogy visszatért a köztudatba, de akkora támogatottságot élvez, és annyira népszerű, mint a Master of Orion idején, így keresve se lehetett volna jobb időpontot találni arra, hogy egy teljesen új kiadó egy teljesen új csapattal a fedélzeten megpróbálja átterelni a huszonegyedik századba a műfaj ősapját. És nem is akárhogy.

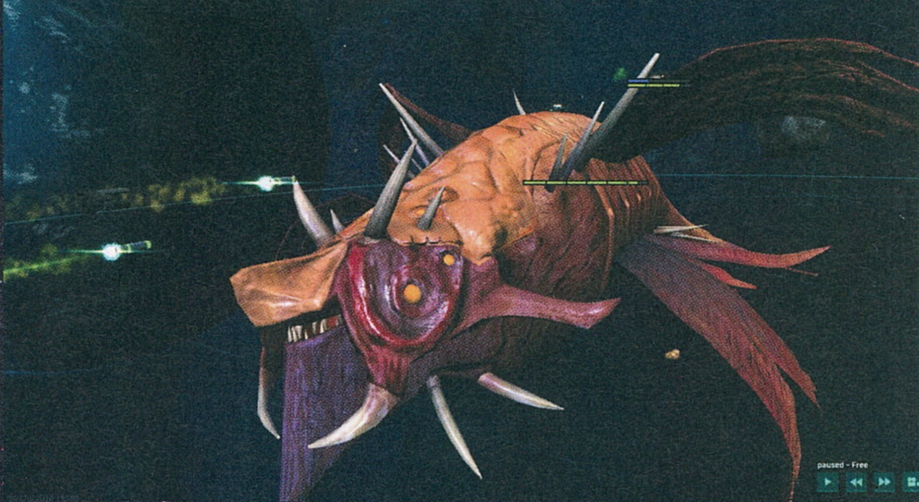
STARLORD RELOADED

Két dolog ugyanis igazán nagyon furcsa az új Master of Orion (MoO) kapcsán. Az első a kiadó: az a Wargaming áll mögötte, amely a World of Tanksen kívül mást eddig még nemigen csinált (abból viszont akkora birodalmat épített, mint előtte kevesen), így totálisan kilóg a portfólióból egy egyszemélyes stratégia. Kettő: bár a MoO hivatalosan korai hozzáférési státuszban van, már most annyira finomhangolt és szórakoztató, mint pár véglegesnek csúfolt, teljes áron kínált portéka.

Ehhez persze egy ügyes trükköt vet be: a megtévesztést. Lehetetlen ugyanis egyértelműen dönteni aközött, hogy az új rész reboot vagy remake-e. Alapját egyértelműen kultikus elődei adják, minden mást viszont mintha az elmúlt pár év 4X-játékaiból emelt volna át.

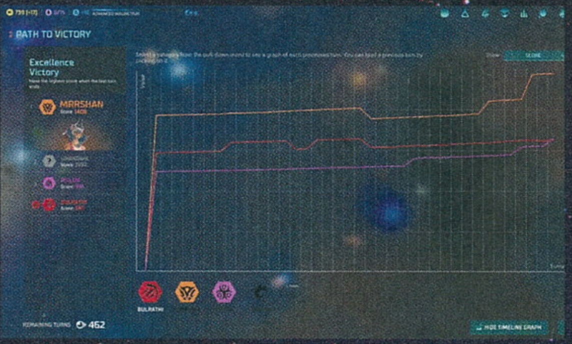


Mint minden 4X-stratégiában, a diplomácia és a harc mellett ezúttal is nagyon fontos a fejlesztés és a kutatás, hogy végül eredményesen vethessük bele magunkat a csatákba is.



A kezelőfelület egy az egyben a Civilization V-öt és a Beyond Earthöt idézi némi Endless Space-szel megfejelve, a diplomácia a Civilization III óta cipelt sablont mímeli, a technológiai fejlesztések terén felajánlott specializációs lehetőségek a Galactic Civilizations III-ból költöztek át, a harc meg… nos, a harcról lehetőleg inkább ne beszéljünk, az ugyanis jelenleg a legkidolgozatlanabb, legnyersebb rész. Két módban funkcionál: a szimuláció során csak a végeredményt láthatjuk, és a számok (na meg egy randomgenerátor) döntenek, míg a taktikus mód a valós idejű csatázást kínálja, de annyira kevés lehetőséggel, olyan egyszerű és nem túl szórakoztató formában, hogy időpazarlás használni, és beszélni róla.

Beszélni ugyanis rengeteg másról lehet, mondjuk arról, hogy jó 4X-stratégia lévén a fő feladatunk az univerzum meghódítása egy az indításkor választott fajjal. Ebből jelenleg hat van (a bevezetőben említett idegenek, plusz persze az emberek), de legalább



HAMAROSAN FOLYTATJUK

Ez, mint általános jellemző, igazából a játék egészére megállná a helyét, mert ugyan a jelenleg elérhető változat elképesztően stabil, és több ezer környi élvezetes felfedezést, kutatást, konfliktuskezelést tartalmaz, azért még eléggé felületes formában. A rendszerek alapjai le lettek fektetve, de hiányzik róluk az a komplex váz, ami miatt a MoO-széria több volt, mint pár délután alatt kiismerhető kaland. Kezdésnek ott van a fapados diplomácia, ami pontosan annyit tud, mint az elmúlt tíz év Civilization-felvonásai (bináris döntések

Olyan klasszikust megújítani, mint a Master of Orion, veszélyes vállalkozás, de a korai verzió alapján sikerrel lett véve az akadály.

négy még garantáltan érkezik. Természetesen mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya (jobb teljesítmény a kutatás, a termelés, a fejlesztés vagy mondjuk a háborúzás terén), és mivel tényleg teljesen eltérő módon néznek ki, ezért üde színfoltot képviselnek a palettán, főleg, ha mondjuk, az egységekről van szó. Bár alapvetően mindegyikük ugyanabból az eszköztárból gazdálkodik (felfedezőhajók, csatahajók, rombolók, építők), de a régebbi Master of Orionokból ismerős kötetlen egységösszerakás első változata már itt is megtalálható, vagyis modulokból is össze lehet ezeket pakolni, egyelőre még nem túl sok kombinációban, de a jövőben persze ez is bővülni fog.

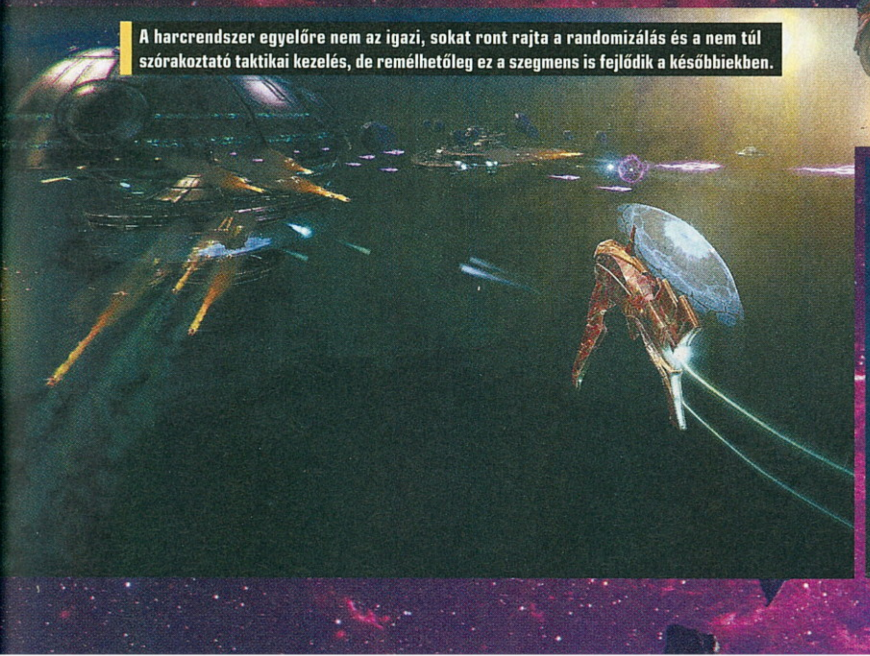
és egyezmények), az említett kidolgozatlan harcrendszer, a szinte nem létező kereskedelem, és a nem túl sokat gondolkodó mesterséges intelligencia, amely sok fejfájást egyelőre még nem tud okozni.

Ez igazából az új közlekedési rendszer feladata, amely az első két Master of Oriontól eltérően jelentősen lekorlátozza a mozgásszabadságot. Nem lehet csak úgy egyik naprendszerről a másikra ugrani, csak úgynevezett star lane-ek használatával. Ezek lényegében kétirányú utcák, amik összekötik a naprendszereket: mivel lineárisan épülnek fel, ezért nem lehet csak úgy kikerülni egy ellenséges vagy felfedezetlen területet, muszáj azon erővel átgázolni (ami egy rivális faj esetében

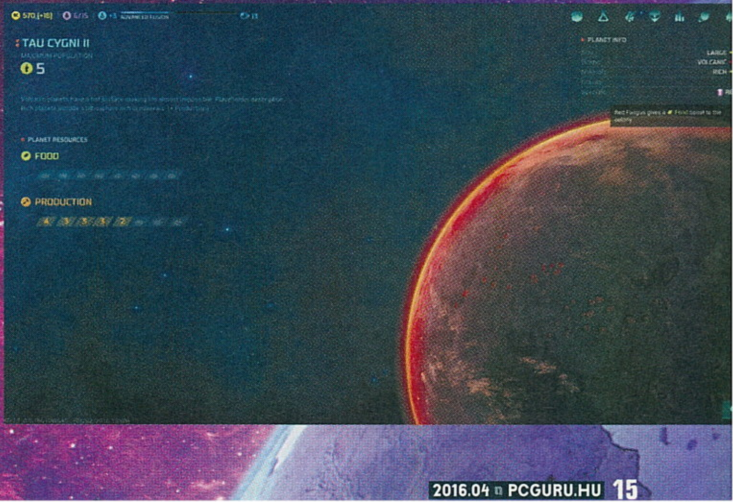
hadüzenettel jár), vagy a határok mögött maradni. Ez abból a szempontból jó, hogy így sosem ér váratlanul a támadás, mert fényévekről ki lehet szúrni az agresszorokat, rossz viszont, mert a sündisznótaktikával (a fontos csomópontokra blokádokat telepítve) a galaxis komplett szakaszait zárhatja el mind a gép, mind a játékos. De hát a politika már csak ilyen, függetlenül attól, hogy egyetlen bolygó területeiért folyik-e a harc, vagy egy egész univerzumért: egy taktika se aljas vagy haszontalan, ha a győzelem kívívása a cél. ■

TOTÁLIS ŰRVERSENY

Ha már az év első felében is legalább öt 4X-stratégia kerül a piacra, az eléggé jó jelzés a műfaj jelenlegi aktivitását és népszerűségét illetően. A Master of Orion így aztán komoly tülekedéssel kell, hogy megbirkózzon: hamarosan elstartol a műfaj jelenlegi legjobb játékának, az Endless Space-nek a folytatása (egész pontosan annak a béta változata), májusban a Paradox is az űrbe merészkedik a parádésan festő Stellarisszal, és a hat éve készülő Stars in Shadow, a rajzfilmszerűen kinéző, de kifejezetten komplex 4X is meglehetősen közel van ahhoz, hogy végre elhagyja a bétastátuszt. Ennek az egész folyamatnak és reneszánsznak persze egyértelműen a műfaj rajongói a legnagyobb nyertesei, hiszen nem csak, hogy végre van választék, de a rivalizálás minden felet arra sarkall, hogy a lehető legjobb játékot tegye le az asztalra: és ha egy Endless Space 2 – Master of Orion között kell dönteni, a legjobb választás egyértelműen mindkettőt berakni a kosárba, és búcsút inteni az egyéb programoknak.



A harcrendszer egyelőre nem az igazi, sokat ront rajta a randomizálás és a nem túl szórakoztató taktikai kezelés, de remélhetőleg ez a szegmens is fejlődik a későbbiekben.



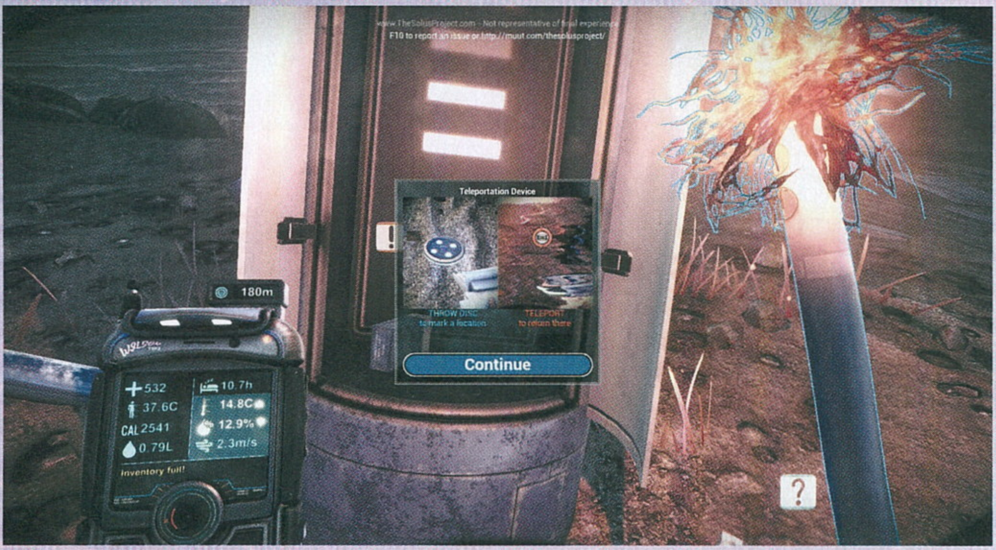
RÉGI KULTÚRÁK NYOMÁBAN

THE SOLUS PROJECT

EARLY ACCESS

[ÍRTA BÖJTI] **Hogy 37 (mindjárt 38) évesen miért játszom még? A végtelen számú lehetőség miatt. Például ebben a hónapban többek közt buszt vezettem, démoni szörnyekkel küzdöttem, zombikra vadásztam az űrben, majd egy baleset egyedüli túlélőjeként még egy idegen bolygót is felfedeztem. És marhára élveztem.**

Láthatóan megnőtt az érdeklődés a kraftolós, túlélős műfajra, ami szinte nap mint nap újabb versenyzővel jelentkezik a Steam kínálatában. Ráadásul az is egyértelmű, hogy a „nagyok" mintájára az indie fejlesztők is orrvérzésig tudják nyomatni azokat a témákat, amikre a vásárlói közönség nagy számban harap. Mondjuk személy szerint akkor már egyetlen, összevont LEGO-Minecraft-Crafting-Survive univerzumba száműzném a kockákra építő, fél perc alatt falut fabrikáló, majd két hétig ebédmenüre vadászó játékokat, amiknél aztán jön egy ellenséges horda, hogy ledózerolja a felépített világunkat. Szóval az a helyzet, hogy manapság már fedezékből, fegyverrel a kézben kell nézni a napi megjelenéseket, mert mindent eláraszt a barkácsolós, megfázós, éhen halós és kiszáradós műfaj. Nos, bár a The Solus Projectet is részben ehhez a zsánerhez társítják, azért meg kell nyugtatnom a nagyérdeműt, mert bár a két és fél éve készülő produkció valóban felhasznál elemeket a megemlített stílusból, emellett sokkal többet nyújt, mint azt bárki várná.



TÚLÉLŐ EGY IDEGEN BOLYGÓN

Bizony, két és fél év munka van a program mögött, ami sok kiadónál és fejlesztőnél egy-egy sikeres franchise-hoz akár három epizódot is szülhet, ebben az esetben azonban tényleges fejlesztés áll a hosszú időtartam hátterében. Ez meg is látszik az Early Access állapotában lévő The Solus Projecten, hiszen már nagyjából készen van, a fejezetek sorban érkeznek a támogatók részére, a megjelenésig esedékes munka pedig leginkább a felhasználói visszajelzések hatására még esetlegesen felmerülő bugok kigyomlálásáról szól. Tehát alapvetően a játék egyben van, ez pedig észrevehető szinte minden egyes alkotóelemén, amik remekül illeszkednek egymásba, miközben felfedezzük az alapul szolgáló világot, ami a 2010-es, egészen sikeres The Ballra építkezik.

A sztori egyébként egy tipikus klisével indít, avagy a Földnek vége, az emberiség megpróbál új otthonra lelni, így egy flottányi űrhajó szerencsét próbál a világűrben, hogy életre alkalmas felszínt fedezzen fel. Az egyik jármű egy baleset következtében becsapódik egy planétába, a teljes személyzet belehal a katasztrófába, egyetlen csapattag marad életben, akivel innentől a feladat a fura világ felfedezése, illetve a kommunikáció helyrehozatala a megmaradt rajjal. Belső nézetből, meglehetősen sok kalandelemmel, egy kevéske túlélői rendszerrel, rengeteg bejárható barlanggal. Harc nincs, ellenfeleink pedig kimerülnek a kiszáradás, éhezés, hipotermia nyújtotta veszélyekben.

ADATOK

KIADÓ
Teotl Studios

FEJLESZTŐ
Hourences, Grip Games

MŰFAJ
túlélő-kaland

MEGJELENÉS
2016. 02. 18.

STÍLUSMINTA

The Forest
2014 (ENDNIGHT GAMES)

The Long Dark
2014 (HINTERLAND STUDIO)

KALAND A FELSZÍNEN ÉS AZ ALATT

A fejlesztők nem sok mindent rágnak a játékosok szájába, így az indítást követően egy PDA a főszereplő legjobb barátja, csak néhány alap információ kerül terítékre, ami a mindennapos túléléshez kell. Hogyan lehet két tárgyat egybeolvasztani, milyen módon lehet levagdosni egy növénydarabot a falakról, vagy miképpen gyújtható fáklya. Az élelmezés, szomjoltás, alvás adja magát, az ezekhez szükséges adatokat pedig a PDA szolgáltatja. Értelemszerűen a kiszáradáshoz közeledve inni kell, a sok kalóriaégetést követően nem árt némi ételt fogyasztani, ha meg eljön az

Miután a sötét és nyirkos barlangokból az ehhez hasonlóan kidolgozott belső terekbe jutunk, erőteljesen rácsodálkozunk a letűnt korok emlékére.

Különböző szerkezetekre találhatunk a játékban - az egyik bonyolult mechanizmusokat indít el, egy másik kapukat nyit meg, a harmadik pedig mentési pontként szolgál.

éjszaka és lecsökken a hőmérséklet, akkor ildomos tüzet rakni, vagy aludni egy biztonságos helyen.

A túlélői elemek ebben a pár metódusban ki is merülnek, a játékmenet ezen túl a kalandozást helyezi előtérbe, ráadásul nem is akárhogyan. A nagyjából nyolc órát felölelő történet során öt szigetet lehet felfedezni, amik barlangrendszerekkel, elhagyatott titkos járatokkal állnak összeköttetésben, ezeknek segítségével lehet egyik területről a másikra utazni. Közben pedig zajlik a múltidézés, elvégre az már elég hamar egyértelművé válik, hogy élet korábban is volt a bolygón, a megmaradt romok, építmények, csapdák, tárgyak egy másik kultúra történetét mesélik el (itt köszönt be a The Ball öröksége). Utóbbi megértésében ismét nagy segítségre van a PDA, ami lefordítja a hieroglifákat, ezzel megérthetővé téve az azok által elmesélt történelmet.

Az ismeretlen világok és elhagyatott planéták felfedezése még harc nélkül is roppant élvezetes tud lenni.

KLASSZIKUSOK NYOMÁBAN

A The Solus Project tehát csak részben merít a túlélésre építő szimulátorokból, házat sem kell barkácsolni benne, és bár a bevezetést követően nem fogja a játékosok kezét, illetve viszonylag nagy, szabadon bejárható terepet biztosít, a történetmesélést tekintve feszesen építkezik fel, apró utalásokkal mutatja a helyes irányt. Így a kaland válik dominánssá a végigjátszás során, ami ráadásul egyszerre merít olyan korai klasszikusokból, mint mondjuk a Myst vagy éppen a Quake. Előbbi hagyatékát a mászkálós, felfedezős, logikázós jellegben lehet felfedezni, míg utóbbit a pályák, barlangrendszerek kialakításában. Mert bizony egy-egy helyen nem árt elővenni a rajzlapot vagy füzetet, majd összehozni egy saját térképet, különben előfordulhat, hogy valaki rövid időn belül eltéved. És ugyan a játék nagy része fix, avagy a bejárható terület nem változik, tehát nincsenek random utak, azért a változó klíma okozhat némi fejfájást. Viharok, villámok, földrengések, áradások nehezítik a túlélést, plusz izgalmakat adva a kalandhoz.

SZINTE MÁR KÉSZ

A The Solus Project szinte már kész, ez pedig meg is látszódik rajta. Az Unreal grafikus motor csiholta látvány kifejezetten szép, az idegen bolygó élő és lélegző környezetet produkál, miközben a panoráma lenyűgöző. Emellett a

hangulat is nagyon erős, így ténylegesen élményszámba megy a felfedezés, miközben fura morajok, hanghatások hozzák az emberre a frászt. Időnként nem evilági élőlényekkel is össze lehet akadni, ami pláne elmélyíti a kapcsolatot az idegen planétával, a letűnt korok maradványai pedig érdekesebbé teszik a sétálgatást és megfigyelést. A hanghatások és párbeszédek, zenék nagyon rendben vannak, bugra szinte nem is lehet lelni, sőt az egyes helyeken a továbbjutást segítő teleportáló készülék is tökéletesen működik (egy korongot kell kilőni, aminek a helyére oda lehet utazni).

Innentől kezdve sok bonyodalom már nem lehet. Ha az összes fejezet a helyére kerül, ha minden felmerülő probléma meg lesz oldva, akkor a The Solus Project egy nagyszerű kaland lesz. Olyan, mint általában a sétaszimulátorok (avagy erősen sztori-orientált, az élményre és hangulatra fókuszáló interaktív élmények), csak kicsit feldobva más jellegű elemekkel. Jómagam például annyira nem vagyok rajongója a túlélés erőltetett szimulációjának, a tárgyak őrült kombinálásának, de ez a történet még engem is elkapott, lévén itt nem utóbbi jellemzőkön van a hangsúly, hanem a felfedezésen, valamint a világ megismerésén. Így kicsit a kraftolástól való idegenkedésem is orvosolva lett, és bár nem leszek ezután sem a zsáner követője, azért azt már sikerült elérnie a Solus Projectnek, hogy otthon is nekiálltam kombinálgatni, így a bélelt mamuszt és a normál papucsot egymásba építve nem fázik a lábam, ha kimegyek az erkélyre. Azért már ez is egy komoly eredmény, nem?

GŐZHAJTOTTA MECHÁKKAL KÁRTYÁZVA

ACARATUS

[ÍRTA LOR]

Mechákat építeni vicces. A Hearthstone és a Heroes of Might and Magic pedig jó. És még a steampunkot is szereted? Akkor te is várni fogod az Acaratust, amiben mindezt megtalálod. Kipróbáltuk az alfa verziót, és egyáltalán nem tűnik rossznak ez az egyveleg.

EARLY ACCESS

Bizony kevés menőbb dolog van a mecháknál. Baromi látványosak, erősek, zúgnak, búgnak, meg lehet buherálni a fémtestüket, és egyelőre még az ember akarata szerint működnek. Mechás játékból ugyan már annyi van, mint égen a csillag, jellemzően jövőben játszódó akciójátékokban találkozunk velük. Az Acaratus fejlesztői a nagy többséggel szemben nyomtak egy hátramenetet, és ennek ellenkezőjével próbálták érdekessé tenni saját kalandjukat: egy gőzpunk stílusú, régies ízű, vasascsavaros játékon dolgoznak, ami az ember agytekervényeit sem kíméli. Az Acaratust úgy kell elképzelni, mintha fognánk, és egy kalapban összeráznánk a Hearthstone-t és a Heroes of Might and Magicet, majd kihúznánk az egyvelegből egy gépzsírban tocsogó, körökre osztott stratégiát.

Ez az ötlet épp elég volt arra, hogy az Acaratus zöld utat kapjon a Steamen, és a korai hozzáférésű verzió felkerülhessen az áruházba. Pont az ilyen összetettebb játékok esetében mutatkozik meg a korai hozzáférés előnye, vagyis hogy fogódzkodót nyújt az olyan elsőjátékos fejlesztők számára, mint a Nodbrim Interactive. A fejlesztők úgy saccolják, hogy még egy évig fogják finomítgatni gyermeküket, ez idő alatt elkészítik a most még teljesen hiányzó egyszemélyes kampányt és a multiplayer módot is. Az ízelítőben egyelőre négy térképet tudtunk kipróbálni, és a játék ugyan még erősen kiegyensúlyozatlan és kezdetleges, de már most is szórakoztató.

A történetről ebben az állapotában még nem sokat tudhatunk, és az alaphelyzet sem különösen felcsigázó. Egy Helios nevű zsarnok a fő elpusztítandó célpontunk, mi pedig egy gazdag rabszolga-kereskedőt alakítunk. Mi leszünk azok, akik egy lázadó csoport élére

ADATOK

KIADÓ
Nodbrim Interactive

FEJLESZTŐ
Nodbrim Interactive

MŰFAJ
stratégia-RPG

MEGJELENÉS
2016. 02. 25.

STÍLUSMINTA

Might & Magic: Heroes VI - Shades of Darkness
2013 (UBISOFT)

Hearthstone
2014 (BLIZZARD ENTERTAINMENT)

állva próbáljuk legyűrni a hatalmat, és a rezsim elleni harchoz battle suitba bújtatott szolgákat kell toboroznunk. Nagyokat, gépieseket és odacsapósakat.

GÉP TESTBEN ÉP LÉLEK

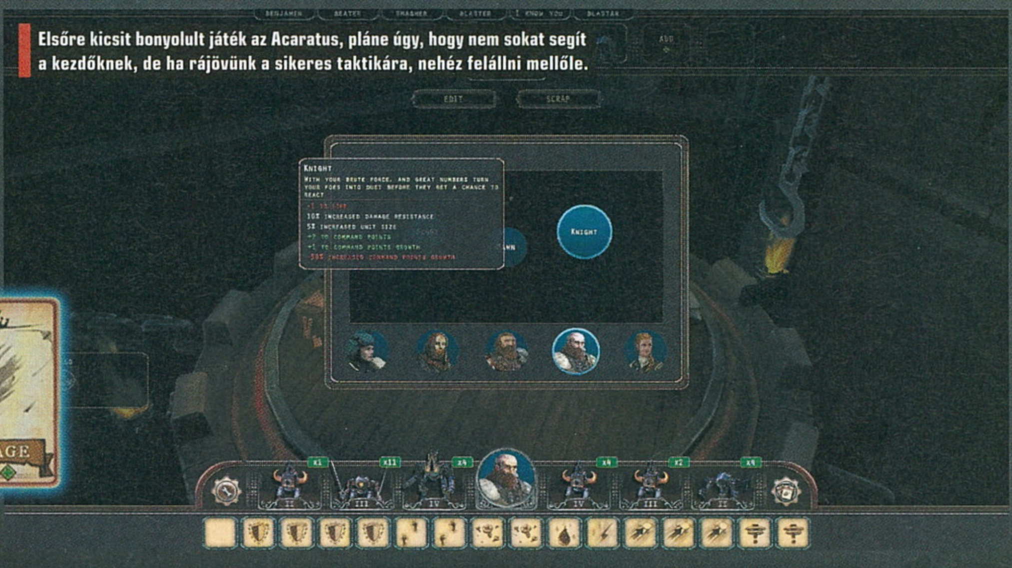
A játék alapvetően két részből áll. A küldetések elején van a matekozás: össze kell állítanunk kis seregünket, és személyre szabnunk az egységeket és a kártyapaklinkat. Ezután jöhet a csata, amiben mindenkit el kell takarítanunk a térképről, okosan helyezkedve, figyelve a térkép adottságaira. Személy szerint az első fázist élveztem a legjobban, mire rájöttem, hogy mindez miként működik.

Stratégiai és kártyajáték egyben, ráadásul mechákkal? Naná, hogy jöhet, csak előtte készüljön el teljesen.

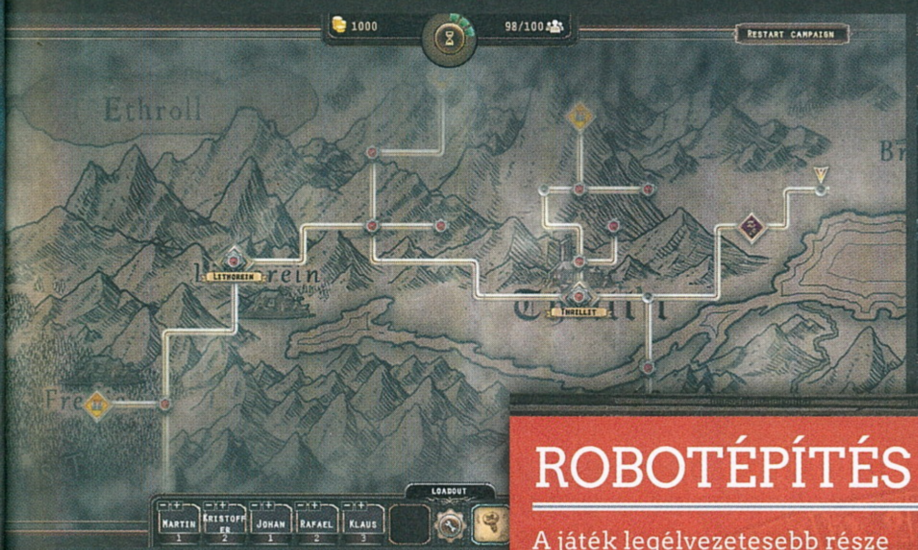
A korai verzióban ugyanis nem sok fogódzkodót kapunk, és elsőre ijesztő kavalkádnak tűnik a rendszer, de ez az interfész számlájára is írható.

A legélvezetesebb rész a mechák és battle suitok összerakása, mivel a gépeket modulárisan szerelhetjük össze. Azaz minden végtagjukat, fegyverüket, kiegészítőjüket magunk választhatjuk ki, és ebben az a poén, hogy az egyes alkatrészek más-más értékeket nyújtanak. Van, amelyik több sebzést, nagyobb ellenállást, életerőt vagy mozgáspontot ad a monstrum buildjéhez, így végeredmény szempontjából bármilyen mixet összerakhatunk.

Nem lehet azonban ész nélkül legózgatni. Egyrészt az alkatrészeket küldetések során tudjuk összeszedni, másrészt mindegyiknek súlya van, ami befolyásolja, hogy a gép végül hány mozgáspontot kap. A központi egység, a „core" meghatározza azt is, hogy milyen alakzatban lehet kialakítani a mechát, azaz hány kezet, lábat, páncélt, fegyvert vagy más dolgot tudunk még rápakolni.



Elsőre kicsit bonyolult játék az Acaratus, pláne úgy, hogy nem sokat segít a kezdőknek, de ha rájövünk a sikeres taktikára, nehéz felállni mellőle.



ROBOTÉPÍTÉS

A játék legélvezetesebb része talán az egységek összerakása. A tervezést mindig egy core, azaz központi egység kiválasztásával kell kezdeni, ez lesz a mecha szíve-lelke. Ez már magában meghatározza azt, hogy később milyen típusú egységet lehet belőle faragni, s milyen részeket illeszthetünk rá: a végén lehet belőle egy propelleres repülő is, vagy robosztus hentesrobot. Az új és erősebb alkatrészeket küldetések teljesítésével nyerhetjük majd el a kampány során, emellett némi aranyra is szert teszünk. Ha megtöltjük vele a városokba található kovácsok örökké éhes zsebét, azok alaposan kibővítik a seregünk kapacitását, és ennek hála rögtön több harcost tudunk toborozni.

Seregünket összesen hatféle típusból állíthatjuk fel. Természetesen választanunk kell egy vezért is, aki négyféle mesterséget ölthet magára: lehet Felderítő, Lovag, Birkózó vagy Paraszt. Ezek a kasztok valójában más-más játékstílusokat képviselnek, illetve plusz bónuszokat és hátrányokat adnak a sereghez. A Felfedező például több mezőt tud lépni, ám cserébe kisebb hadat istápolhat. A lovagok nagyobb sereget is tudnak vezetni és szívósabbak is, de keveset léphetnek. Látható hát, hogy a játék nem húzza túl szorosra a gyeplőt, ez a szabadság pedig kifejezetten vonzó.

GÉPSTONE

Azonban nem csak ennyi a dolgunk, ezenfelül még a kártyapaklinkat is össze kell állítani a tervezési szakaszban. A játék az úgynevezett battle card-rendszeren alapul, azaz maguknak a mecháknak nincsenek támadásaik – azokat kártyák formájában tudjuk rájuk dobálni harc közben. Viszont gazdálkodni kell ezekkel is, mert korlátozott számban húzhatunk belőlük a kör elején, mindössze 16-ot. A különlegesebbeket szintén küldetésekkel lehet bezsebelni, ezért a kártyás játékokban gyűjtögető életmódot folytatók itt újfent kiélhetik addiktív hajlamaikat.

Ezeket sem szórhatjuk viszont kedvünkre. Mindegyik kártya megadott mennyiségű CP-be (command pointba) kerül, és ahogyan a Hearthstone esetében is, körről körre kúszik fel a legtöbb felhasználható pontunk száma. Minél tovább húzzuk, annál több CP-nk lesz, és annál költségesebb (és erősebb) kártyákat tudunk ledobálni. Ezek közt vannak buffoló, debuffoló és akció típusúak is, köztük jó pár érdemes kártyával.

ADJ, KIRÁLY, MECH KATONÁT!

A négyszögletű, sakkra emlékeztető csatamezőn körökre osztott szisztematikában zajlik a harc, először a mozgás, másodszor az akciólehetőségünket tudjuk elhasználni. A HoMM-játékokhoz hasonlóan itt is csak az egység egy figuráját látjuk, rajta egy számmal, hogy hány is van belőle A szabályok nem meglepőek: próbáljuk meg kihasználni okosan a fedezékeket, és ha végeztünk, a space megnyomásával adjuk át a stafétát. Nemcsak hogy érdemes minél több fajta egységet használni, muszáj is lesz. Mindegyiknek van ugyanis saját állóképessége, ami az akciók használatakor csökken, így rá vagyunk kényszerülve arra, hogy ne ugyanazokat használjuk folyamatosan. A cél, hogy megnyerjük a pályát, majd a világtérképen tovább bandukolva még több pénzt, alkatrészt és különleges kártyát zsebeljünk be.

Az alfában kipróbálható négy térképet meglehetősen gyorsan ki lehet takarítani, mindössze 6-7 kör alatt. A távolsági harcosok nekem még túl erősnek tűnnek, a kihívás pedig csapongónak (vagy túl egyszerű, vagy túl nehéz volt), de természetesen nem várhatjuk el a tökéletességet a még csak készülő programtól. Külsőleg kimondottan hangulatos, a szintet hozó, de extrát nem nyújtó látványt nyújt. Kétségkívül rengeteg jó ötlet van az Acaratusban, amiknek a következő egy évben remélhetőleg sikerül kiforrniuk, így kiegyensúlyozott egésszé téve a programot – mert hát tényleg kár lenne érte! Némileg kicsit lohasztó azonban, hogy mindezért 21 eurót kell kifizetnünk (6500 forint), így valószínűleg többen is várni fognak a vásárlással.

MAJDNEM FORMA I

RACECRAFT

[ÍRTA DISCONNECT]

A botrányos múltú Vae Victis Games fejlesztőcsapata egy újabb online autóversenynyel állt elő, ami egy, a stílusban ritka technológiát, a procedurális pályagenerálást hívja segítségül, így szabadítva meg a fejlesztőket a pályaszerkesztés feladatától.

A Racecraft a befejezetlenül maradt Victory: The Age of Racing (lásd keretes írásunkat!) utódja próbál lenni az online autóversenyes játékok kategóriájában, így a program főleg a multiplayerre lesz kihegyezve, bár gép által irányított autókkal is lehet pótolni a hiányzó versenyzőket, sőt egyelőre csak az utóbbi opció adott. Megnéztük, mi mindent nyújt a korai hozzáférésben elérhető változat.

VÉGTELEN LEHETŐSÉGEK

A játék világa ezúttal reálisabb az elődnél, a pályák dizájnja és felépítése a mai modern versenypályákra hajaz, amelyeket egyelőre csak procedurálisan, tehát gyakorlatilag néhány paraméter alapján generál a játék. Ezek a paraméterek a hosszúság, „kanyargósság", továbbá a napszakot is be lehet állítani, az éjszaka/este kivételével. Ez jelenleg jobb is így, hiszen a 3D motor optimalizációja finoman szólva sem valami fényes még, az éjszakai fényforrások pedig sokkal nagyobb terhelést jelentenek a videokártyák és az engine számára is, mint amikor a nap az egyetlen fényforrás.

Remélhetőleg extra paraméterekkel is el lehet majd játszadozni a későbbiekben, hiszen a pálya helyszíne is véletlenszerű: a rendszer legtöbbször az európai stílusú környezetet adja be, de találkoztam már sivatagban kanyargó aszfaltcsíkkal is, ami nem a valós közel-keleti F1 pályákra hasonlít, mert nincs annyi szalagkorlát és füvesítés, hanem natúrban láthatjuk, hogy milyen lenne az olajhatalmak megfelelési kényszere és megalomániája nélkül egy ilyen pálya. A generálás még nem működik tökéletesen, sikerült is belefutnom egy út közepén álló falba, amit megkerülni sem lehetett.

Szinte minden legenerált helyszínen megtalálhatóak a versenypályák velejárói, a hosszú egyenesek, sikánok, és a hosszú, nagy G-terhelésű kanyarok, amiket a generátor végtelen változatosságban rendez össze. Bár azonos paraméterek és keverőértékek alapján azonos pályákat generál az algoritmus, szerintem valami fix pályaszerkesztő is hasznos barátja lehetne a játéknak, ahogy minden játékosnak is, valahogy úgy, ahogy régen a Stuntsban volt. Sőt ha a generált pályákba bele lehetne nyúlni, az még egyszerűbbé tenné a dolgot. Persze ott van az építgetésre a Trackmania-sorozat, de azért egy kis verseny a rokon műfajú játékok között ugye soha sem árt.

ADATOK

KIADÓ
Vae Victis Games

FEJLESZTŐ
Vae Victis Games

MŰFAJ
verseny

MEGJELENÉS
2016. 03. 04.

STÍLUSMINTA

Victory: The Age of Racing
2016 (VAE VICTIS GAMES)

HOGY MEGY A SZEKÉR?

Az autók a jelenkori Forma 1-es járgányokra hasonlítanak mind kinézetben, mind dinamikában, valamint a hangjuk is a V6-os turbókból lett átemelve, úgyhogy indulhat is a V8 sikító hangját sirató kórus, lehetőleg a fejlesztők irányába, hátha meghallgatásra kerül az ima. Egyelőre még csak egyféle autó érhető el, és egyáltalán nem konfigurálható rajta semmi, bár az utóbbi lehetőségre ígéretet tettek a készítők, és tény, hogy inaktív menüpontként viszont már tényleg ott figyel a játékban az autó beállítása.

Most még csak gépi ellenfelek, szellemautók ellen versenyezhetünk, de ha a játék egyszer valóban elkészül, az online futamok adják majd a gerincét.

Kifejezetten csúnyának egyáltalán nem mondható a látvány, de bőven van még min dolgozni, persze a megjelenésig rengeteg idő áll rendelkezésre.

A produktumban közlekedő versenyszemély-gépjárművek (by Palik) fizikáját talán félszimulátorként lehetne jellemezni a legjobban, hiszen a szimulátor és az arcade játékok között lavírozik, elég ügyesen: nem túl könnyű, de nem is olyan nehéz, hogy 100 ezer forintos kormány nélkül játszhatatlan legyen. Tulajdonképpen ez az a része a játéknak, ami a legjobban tetszik, mert kegyetlen jól összerakták, billentyűzettel is simán neki lehet állni. A készítők szerint a fizika már 80 százalékos készültségen állt, amikor játszottam a programmal, míg a többi modul ehhez képest messze le volt maradva. A Racecraft természetesen kormányok, kontrollerek széles választékát támogatja. Törések egyelőre nincsenek, bár erre ígéret sincs, így tartok tőle, hogy nem is lesz. A váltót manuális kezelésre állítva elég furcsán viselkedik a szekér, úgy, mint egy szabadonfutós erőátvitelnél, ahol, ha elengedjük a gázt, akkor a motor fordulatszáma visszaesik alapjáratra, esélytelenné téve azt, hogy hang alapján felismerhető legyen, mikor kell visszaváltani. Fékezésnél nagyon szépen hallható a féktárcsa fémes csikorgása, azonban a gumik hangjainál még vannak hiányosságok: hiányzik a nagy terhelés alatti suhogás, és a csúszás-tapadás határon hallható halk, csikorgó hang is, így amikor a teljes megcsúszáskor megjelenő hangos csikorgást meghalljuk, akkor az autó általában már erősen a szalagkorlát vagy a homokágy felé közeledik, így jelenleg csak a vizuális ingerekre lehet támaszkodni az autó terelgetése közben.

VAN MÉG HELY A KANYARBAN

A grafika a fejlesztőcsapat szerint 50 százalékos volt az előtesztelés idején, de gyanítom, hogy ez a szám az optimalizációra vonatkozott, amiben igen gyengén teljesített a Racecraft. Bár a külső szépnek és késznek mondható, de nem kiemelkedő, és gyakori vendég a 2 darab lapból álló fa modellje, még a pálya közvetlen közelében is. Ennek fényében a mostani magas gépigény lefaragása szükséges, hogy arányba kerüljön a látvány és az étvágy. És persze az irányításba is beleszólnak a váratlan belassulások, ami minden játéknál elég zavaró, de az ilyesfajta alkotásoknál élet-halál kérdése a stabil képsebesség. Egyébként minden frissítéssel egyre jobb a helyzet. A menük kinézete passzol a témához, viszont a kezelés érdekesre sikerült, ugyanis az egérkurzor száműzve lett, és csak billentyűzettel, valamint kontrollerrel irányíthatunk, ami nem éppen szerencsés. Mivel a játékmódok a cikk írásakor 20 százalékos készültségnél tartanak, ezért ezen a téren eléggé szegényes még a játék. Lehet a stopperrel versenyezni, igény szerint egy „ghost car" társaságában, ami vagy a játékos addigi legjobb körét ismétli, vagy egy botként önállóan próbálja felvenni velünk a tempót. Ott van még az elmaradhatatlan hagyományos verseny, ami egyelőre csak gépi résztvevők ellen mehet, melyeknek ügyességi szintje széles határok között állítható be.

A MULTIPLAYER A JÖVŐ ZENÉJE

Eredményeinket és elmentett pályáinkat felhőben tárolja a program, de nem a Valve szerverein, hanem a fejlesztő cég sajátjain, így első indításkor egy külön fiókot kell létrehozni – szerencsére az egész procedúra letudható a játékon belül. A jelenlegi Early Access verzió tartalma sajnos ennyiben ki is merül, ezért én inkább „Too Early Access"-ként jellemezném. A többjátékos módon kívül még az ígéretek közt van az autók beállítása, a karriermód, valamint az Oculus Rift- és SteamVR-támogatás, azonban ismerve a fejlesztők előéletét, érdemes mindezt fenntartásokkal kezelni. Ha végül mégis teljesülnek, kellemes kis versenyjátékot kaphatunk, azonban a jelen állás szerint semmiféle kiemelkedő, eget rengető újdonságra nem lehet számítani. Röviden: nem úgy tűnik, hogy ez a játék bombaként robbanva meg fogja reformálni a stílust... G

DISZKVALIFIKÁLVA!

A Racecraft felbukkanását botrány övezi, mivel a Vae Victis csapatának már volt egy fizetős, korai hozzáférésű versenyjátéka, a Victory: The Age of Racing, de két esztendő után, idén februárban, az ígéretek teljesítése helyett egyszerűen kijelentették, hogy nem lesz befejezve, és ingyenes játékká válik. Bár a csapat megpróbált azzal vigaszt nyújtani a fizető ügyfeleknek, hogy a Racecraftot ingyen megkapták, de sokan érthető módon elvesztették a bizalmukat a fejlesztőkben, és a régi támogatók negatív hírverésének köszönhetően a potenciális vásárlók előtt is leírta magát a csapat. Ez eléggé amatőr hozzáállást mutat, és nem sok jót sugall a jövőre nézve. Az talán pozitívum, hogy ezt még egyszer nem játszhatják el, tehát a Racecraft jövője (talán) biztosított.

KULCSKERESŐ- ÉS JEGYZETOLVASÓ-SZIMULÁTOR

VERNON'S LEGACY

[ÍRTA BÖJTI]

EARLY ACCESS

ELHAGYATOTT, ŐSRÉGI HÁZAK, TITKOS PINCEJÁRATOK, VAGY ÉPPEN ELBORULT ELMÉK LEGMÉLYE. JEGYZETEK, KULCSOK, HASZNOS TÁRGYAK... NA, MEG RENGETEG IJEDEZÉS A SÖTÉTTŐL, AMI KÖRÜLVESZ MINKET. AZ ELMÚLT FÉL ÉVTIZEDBEN EGYRE CSAK ERŐSÖDÖTT A BELSŐ NÉZETES HORROROK MEZŐNYE, AMI EZÚTTAL IS ÚJABB RÉSZTVEVŐVEL BŐVÜLT.

Azért elgondolkodtató, hogy ha már volt Amnesia, Penumbra, SOMA, meg Layers of Fear, akkor van-e értelme tovább próbálkozni a műfajon belül, miközben a lelkes résztvevők szinte semmi egyedi ötletet nem mutatnak fel. Mióta horroros rovatunk elindult, nem telik el úgy hónap, hogy ne lenne legalább két belső nézetes kalandjáték, ami különféle tárgyak összeszedésére buzdít, emellett próbálja a frászt hozni az emberre, több-kevesebb sikerrel. Persze fel-felkerülnek a Steamre ígéretesebbnek tűnő produkciók, amik látványukkal vagy játékmechanikájukkal licitálnak rá a többi versenyzőre – ilyen a Vernon's Legacy is, amely a miliő és a kulcsin terén egyből kiemelkedik az 5-10 eurós átlagból.

ADATOK

KIADÓ **TripleBrick**

FEJLESZTŐ **TripleBrick**

MŰFAJ **kaland**

MEGJELENÉS **2016. 03. 31.**

STÍLUSMINTA

Amnesia: The Dark Descent 2010 (FRICTIONAL GAMES)

Layers of Fear 2016 (ASPYR)

FELFEDEZÉS

A TripleBrick egyelőre korai hozzáférésű játéka egy olyan korszakba látogat el, ami még ma is kevésszer kerül feldolgozásra: az első világháború idejébe. Ekkor értesülünk Vernon nagybácsi haláláról, mi több, egy hatalmas hodályt örökölünk az öreg után, azonban a helyszínre érve kellemetlen meglepetések várnak ránk. A személyzet teljesen eltűnt, csak teleírt cetlik és kulcsok fogadnak minket az éjszakában, miközben a hátramaradt információk alapján érdemes messze elkerülni a birtokot, mert elég fura dolgok történtek ott az utolsó időkben, rokonunk pedig már nem az az ember volt, akit mi ismertünk. Szóval van kísérteties villa, mindenféle rejtély és nyomasztó hangulat, jöhet a felütés utáni kaland.

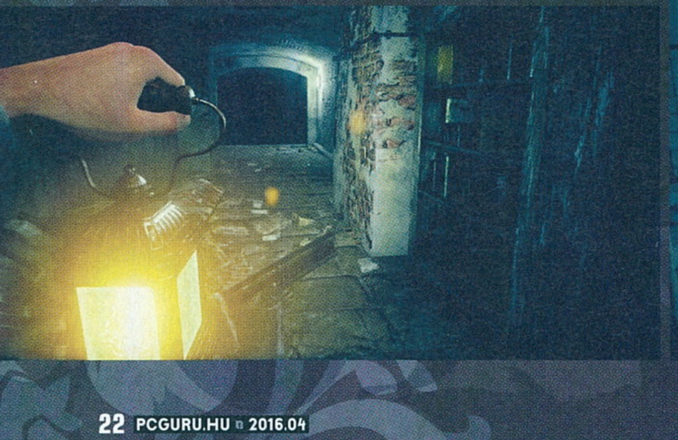
Túl sok izgalmat még nem kínál a legújabb indie horror, de legalább jól néz ki, később pedig remélhetőleg félelmetes is lesz.

A hatalmas előcsarnokból mehetünk az emeletre, illetve a földszinten is körülnézhetünk. Ennek az a vége, hogy rengeteg szobát nyitunk meg, keresgélünk, felszedünk egy-egy tárgyat (például biztosítékot, feszítővasat), amivel aztán beindíthatjuk, mondjuk, az áramot, vagy éppen megnyitunk egy rejtekhelyet. Aztán sétálunk tovább és olvasgatjuk a feljegyzéseket. Ha valaki még nem sejtené: az első szegmensben semmi, ismétlem, semmi nem történik, ami akár ijesztő, akár izgalmas lenne. Akad pár logikai feladvány, ami általánosságban adja magát (talán egy kivétellel), van sok mászkálás és kilincselés, de ennyi. Közel negyven-hatvan percünk ezzel a sekélyes játékmenettel telik el.

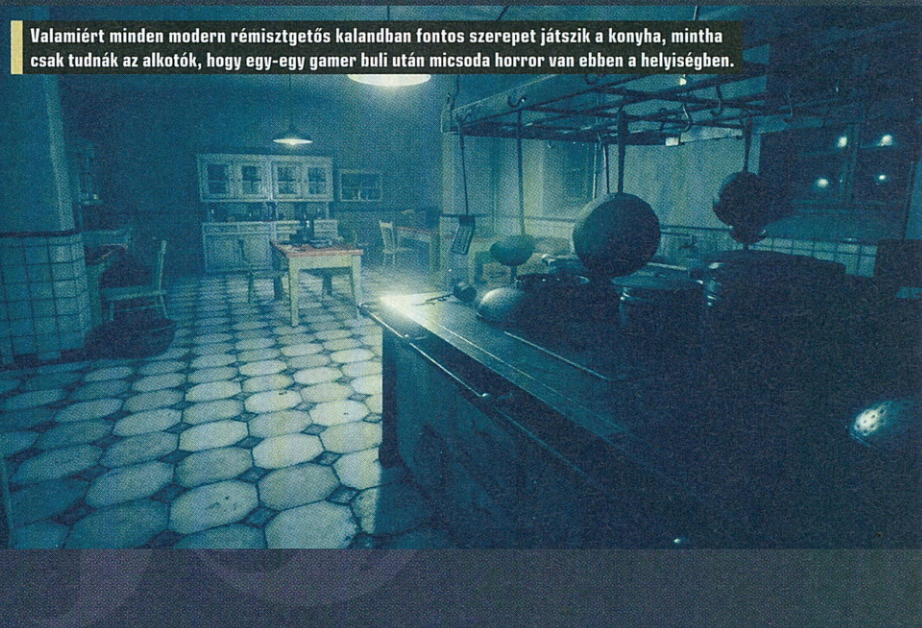
MENEKÜLÉS

Ezután jutunk le a pincerendszerbe, ahol egy régi lámpás kerül hozzánk, illetve az unalmon kívül végre igazi ellenséggel is szembe kell néznünk. A sötét alagutak mélyén a rengeteg szemét mellett ugyanis feltűnik egy ködlény, ami ha észreveszi hősünket, egyből üldözőbe veszi, a személyes kontaktus pedig halálos, így gyorsan menekülnünk és rejtőzködnünk kell, ha nem akarjuk újrakezdeni a terület felfedezését. Vicces egyébként, hogy látványra légnemű szörnyeteggel van dolgunk, de egy hézagokkal teli faajtót becsukva (még csak nem is bezárva) útját állhatjuk nemezisünknek.

A falakon lévő térképek segítségével tájékozódhatunk: értelemszerűen a nagyobb szobákban szedhetjük fel a szükséges tárgyakat, aztán azokkal megnyithatjuk a kapukat – amikkel a végére is érünk a kábé 90 percet felölelő korai változatnak. Legalábbis a hivatalos Early Access megjelenés előtt két héttel még csak ennyit lehetett kiélvezni a kalandból. Mire ezt olvassátok, a játék a közepesen barátságos, 9,99 eurós (nagyjából 3100 forint) áron kapható a Steamen

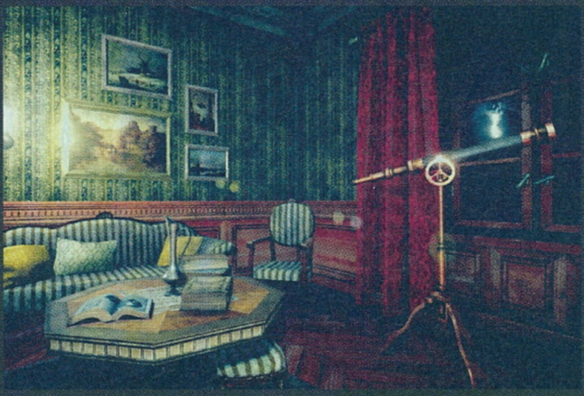


Valamiért minden modern rémisztgetős kalandban fontos szerepet játszik a konyha, mintha csak tudnák az alkotók, hogy egy-egy gamer buli után micsoda horror van ebben a helyiségben.



EGYELŐRE NAGYON KÉRDÉSES

Mint az már a korábbi sorokból kiderülhetett, a Vernon's Legacy jelenleg nem nyújt túl sokat. Maga a külső az Unreal grafikus motor áldásos munkájának hála egészen szép, így a látványt nem érheti sok panasz (főleg, amikor a lámpásunkkal mászkálunk, és a fényhatások miatt erősödik a hangulat). Emellett a játékmechanika az elérhető pályákon teljesen jól működik, tehát itt valóban a tényleges tartalom a kérdéses, azaz, hogy mi kerül majd az elkészült verzióba, aminek sokkal többet kell nyújtania. Nem ártana néhány ijesztés, egy-egy megmagyarázhatatlan jelenség már a szobák felfedezése közben is, elvégre a Layers of Fear például folyton felkeltette valamivel az ember érdeklődését, ez pedig itt nagyon hiányzik. A szobák átkutatása eléggé monoton, nincs részünk izgalmakban, a jegyzetek elolvasása meg nem nagy kaland. A pincerendszer már egy fokkal jobb hely, azonban ott sem annyira érnek minket meglepetések. A fejlesztői ígéretek szerint lesz még két nagy fejezet, amiken belül kiteljesedik a történet, illetve elmélyül a túlélői, horroros mechanika, azonban arról még nem sokat tudni, hogy ez milyen módon történik majd meg. Annyi viszont biztos, hogy a végleges változat ára emelkedni fog a korai hozzáférésű verzióért elkért összeghez képest. Hogy érdemes-e rá beruházni már előre? Technikailag rendben van a produkció, hibákkal személy szerint nem futottam össze, ellenben sok plusz alkotóelem kellene a játékba ahhoz, hogy igazán izgalmassá váljon a tervezett, nagyjából nyári megjelenésre. Az alkotók állítólag figyelni fognak a visszajelzésekre és azok alapján változtatnak a programon a kiadásig, így bízzunk benne, hogy végül egy kellemes, komor és valóban horrorisztikus élményben lesz részünk, nem pedig egy újabb felesleges próbálkozást írhatunk fel a „majdnem jó lett" listánkra.



IDÉTLEN IDŐK

EARLY ACCESS

KELVIN AND THE INFAMOUS MACHINE

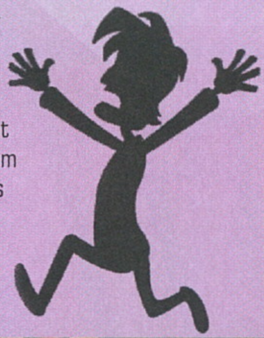
[ÍRTA SIKLARA]

Őrült tudós, csinos asszisztens, zuhanyfülkének álcázott időgép, három különböző évszázadban élő zseni, és nem utolsósorban egy félkegyelmű főhős – ezek szolgálnak kiváló alapul a történelem átírásának veszélyeiről szóló, bájosan blőd időutazós kalandhoz.

Egy a LucasArts-klasszikusok nyomdokaiban járó point and click kalandjáték hangozzék bármilyen nagyszerű ötletnek is, az argentin Blyts csapat Kickstarter-kampánya csak másodjára zárult sikeresen, elsőre ugyanis sokan túl gyerekesnek találták a stílusát (a játék legelső pucérkodós poénja egyébként erre utal). A jópofán egyedi, de azért továbbra is elég infantilis külsőnek azonban nem szabad bedőlni, mert a Kelvin and the Infamous Machine rendesen megdolgoztatja az agytekervényeket, és rövidsége ellenére a tapasztaltabb kalandorok sem feltétlenül fogják elakadás és tanácstalan tárgykombinálgatás nélkül végigkattintgatni. A korábban mobiljátékokat fejlesztő független csapat első asztali gépre szánt játéka jelenleg Early Access státuszban érhető el, mert még hiányoznak belőle a szinkronhangok, illetve zajlik az esetleges bugok kigyomlálása, de ezektől eltekintve az eddig 3 + 1 fejezetből álló, később remélhetőleg tovább bővülő történet készen van és végigjátszható.

IDEGESÍTS LÁNGELMÉKET!

Hősünk Kelvin, a teljességgel alkalmatlan laborasszisztens, akinek főnöke, Lupin professzor feltalálja az időgépet. Mivel azonban az pont úgy néz ki, mint egy mobil zuhanyfülke, a tudományos világban feltalálójával együtt gyorsan közröhej tárgyává válik, és még olyan találmányok is több elismerést kapnak, mint az ehető billentyűzet, vagy a sosem a vajas oldalára eső pirítós. A kudarcba beleőrülő tudós megalomániájától vezérelve veti magát a múltba, hogy az előtte élt zsenik vívmányainak kisajátításával átírja a történelmet, innen pedig már csak egy karnyújtásnyira van a világvége, hiszen a múlt megváltoztatása az egész univerzumot pusztulással fenyegeti. A tét tehát nem kicsi, Kelvin azonban már csak azért is magára vállalja a világmegváltó szerepét, hogy lenyűgözze csinos kolléganőjét, Lisét, aki vele ellentétben tudja kezelni a labor eszközeit, és legjobb tudása szerint igyekszik segíteni a srácot Lupin megfékezésében. Kelvin feladata felkutatni az egyes korok nagy elméit, és segíteni őket a világhírhez vezető műalkotás, találmány vagy tudományos elmélet megalkotásában, mielőtt Lupin megelőzné.



A 19. századi Bécs egy kocsmájában issza egyik sörét a másik után a süketsége miatt egzisztenciális krízisbe jutott Ludwig van Beethoven, aki a jelenben négy szimfónia után zeneszerzői ambíciójáról lemondva inkább szörnyű versek írására adta a fejét, így a feledés homályába veszett. A 17. századi Londonban a matematikus Sir Isaac Newton hagy fel váratlanul a gravitációelmélet kutatásával, és helyette egy könyvtárba bezárkózva gyakorolja magas fokon az eszképizmust. A reneszánszkori Firenzében pedig Leonardo Da Vinci álldogál tanácstalanul a vászon előtt, ugyanis portrét kellene festenie Lisáról, ám helyette húga, Mona ül modellt, akinek sajátos elképzelései vannak a mosolygásról. Kelvin ebben a sorrendben látogatja végig a három alkotói válságban szenvedő lángelmét, és úgy próbálja megihletni őket, hogy kitartóan az agyukra megy, amíg kínjukban túl nem

ADATOK

KIADÓ
Blyts

FEJLESZTŐ
Blyts

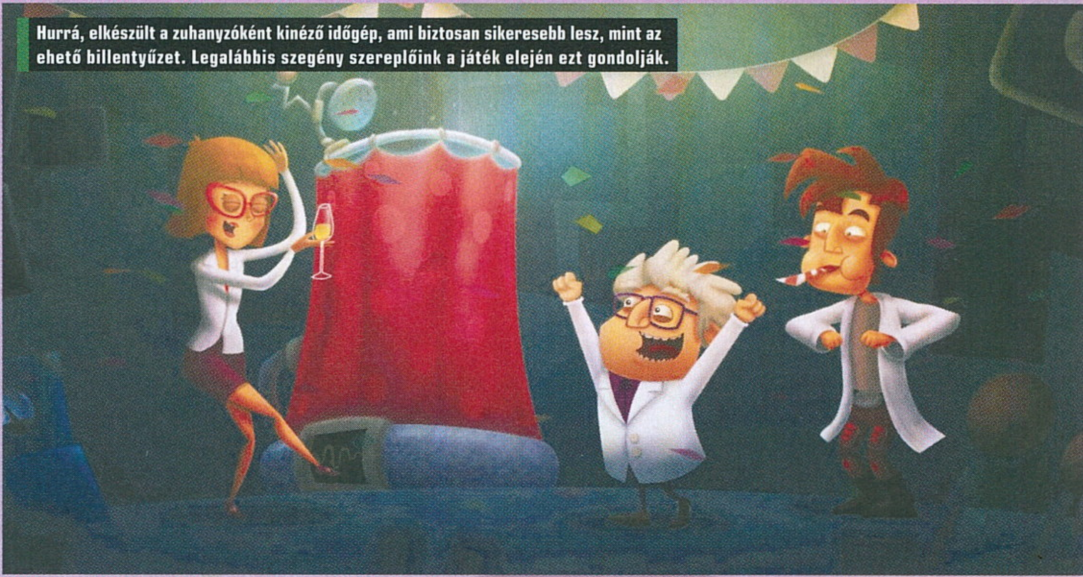
MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2016. 03. 08.

STÍLUSMINTA

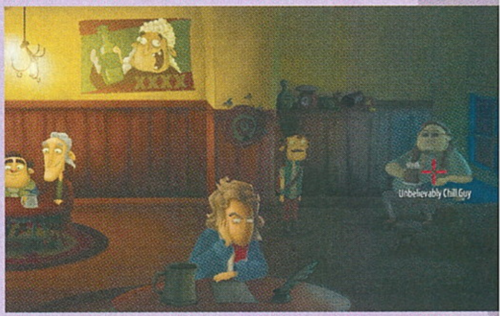
Anna's Quest
2015 (DAEDALIC ENTERTAINMENT)

Day of the Tentacle Remastered
2016 (DOUBLE FINE PRODUCTIONS)



Hurrá, elkészült a zuhanyzóként kinéző időgép, ami biztosan sikeresebb lesz, mint az ehető billentyűzet. Legalábbis szegény szereplőink a játék elején ezt gondolják.

„Tessék mondani, ez itt a Rémségek kicsiny kertje?" Az Infamous Machine tele van vicces, izgalmas helyzetekkel, jópofa kis kikacsintásokkal...



lendülnek szellemi székrekedésükön, csak hagyják már őket békén. Tipikus vak vezet világtalant szituációk ezek, ráadásul az idővel versenyt futó Kelvinnek közben volt munkaadóját is kézre kell kerítenie, nehogy még több galibát okozzon a múltban.

AZOK A RÉGI SZÉP IDŐK

A Kelvin and the Infamous Machine nem csak történetében kalauzol vissza a múltba, hiszen ahogy a Rock, Paper, Shotgun magazin egyik szerkesztője rendkívül találóan megjegyezte róla: ha ma is készülnének LucasArts kalandjátékok, nagyjából ilyenek lennének. Az argentin készítők sokunkhoz hasonlóan olyan kiváló kalandjátékokon nőttek fel, mint a Day of the Tentacle, és így magukévá tették a régi klasszikusok legfontosabb alapelvét, miszerint még a legegyszerűbb feladatokat is a lehető legnyakatekertebb módon, a létező legkülönbözőbb tárgyak legkevésbé logikus kombinálásával lehet megoldani. A negyedik falon időnként átkopogtatva maga Kelvin is tesz megjegyzéseket a műfaj sajátosságaira, például olyan tárgyak begyűjtésére, amiket egy jóérzésű és épelméjű ember bottal sem piszkálna meg. Hasonló kikacsintások formájában kapunk pár időutazós poént is, és a kötelező „Nyuszi vagy, McFly!" elsütésén túl Doctor Who is megkapja a magáét, amiért egy telefonfülkében időutazik (pedig lássuk be, a zuhanyfülkénél ésszerűbb választás).

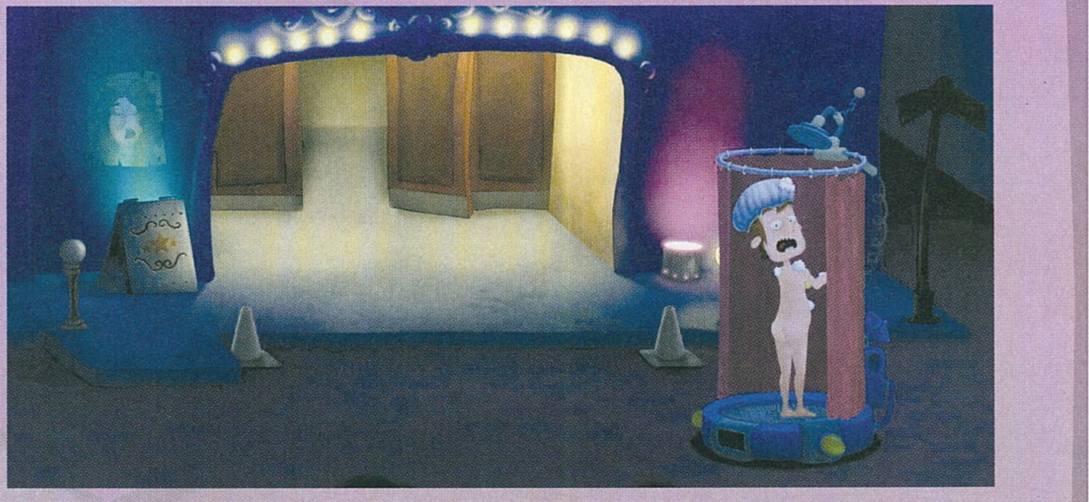
A más kalandjátékokra és filmekre tett utalások szerencsére nincsenek túladagolva, hiszen Kelvin és az őt körülvevő világ hemzseg a saját poénoktól, amik jellegükben hasonlóak a kalózlegenda Guybrush Threepwood kalandjai során átélt marhaságokhoz. A Kelvin and the Infamous Machine nem a hangos röhögést kiváltó humort alkalmazza, hanem azt a fajtát, amitől megállás nélkül vigyorogsz, néha talán kicsit kuncogsz is, és összességében nagyon jókedvű leszel tőle. A bevett gyakorlattól eltérően néhány karakter semmilyen szerepet nem játszik a továbbjutásunkban, hanem kizárólag azzal a céllal került a játékba, hogy idétlen

A kalandjátékok reneszánsza

Bár időről időre megjövendölik a kalandjátékok halálát, manapság egyáltalán nem panaszkodhatnak a műfaj kedvelői, hiszen nagy stúdióktól és indie csapatoktól egyaránt érkeznek a jobbnál jobb címek. Egy részük a kilencvenes évek fejtörő-orientált point and click örökségét viszi tovább (The Book of Unwritten Tales és Deponia-sorozat), de vannak QTE-kre vagy döntésekre épülő interaktív és epizodikus kalandok (Until Dawn, Life is Strange, Dreamfall Chapters, Telltale-játékok), az egyre divatosabb, gyakran horrorelemekkel ötvözött „sétaszimekről" nem is beszélve (Gone Home, SOMA, The Vanishing of Ethan Carter). A felsorolást lehetne folytatni, és az olyan kísérletező címeket, mint a Her Story, vagy az idén várható megjelenéseket nem is érintettük.

beszélgetéseket folytathassunk velük. Ilyen például a bécsi Lörd Stürmündräng, aki egy hegedűkoncertből véli kihallani a kőkemény rock and rollt, vagy a kocsmában a Beethoven melletti asztalnál ücsörgő Hihetetlenül Laza Csávó, aki ontja magából az életvezetési tanácsokat.

A játék az abszurd módon túlbonyolított, valamilyen megmagyarázhatatlan okból kifolyólag mégis logikus fejtörőiben is emlékeztet a műfaj aranykorára. A vicces feladatok nagyszerűen illeszkednek a cselekménybe, és a viszonylag kis terület ellenére sem túl könnyűek, legfeljebb csak a leegyszerűsített irányításba lehet belekötni, mert nem mindig egyértelmű, hogy a bal egérgombbal valamire rákattintva Kelvin csak mond majd valami szellemeset, vagy csinál is valamit. A kézzel rajzolt figurákat és háttereket jópofa animációk és helyszínhez illő dallamok dobják fel, de a szinkronhangok egyelőre nagyon hiányoznak, pedig biztos sokat javítanának az egyébként is nagyszerű összképen. A kevesebb néha több elvet anyagi okokból is követő kaland egyik legszimpatikusabb tulajdonsága, hogy jelenlegi tömörségéből előnyt kovácsol, hiszen aki már most végigkattintgatja, egy üresjáratoktól mentes, 5-6 órás élménnyel gazdagodik.



ZOMBIK A FEDÉLZETEN

DEAD EFFECT 2

[IRTA BÖJTI] A halott zombi a jó zombi, mondhatnánk, de ez az állítás némileg képzavart mutat. Elvégre „élőhalottakról" van szó. Szóval maradjunk annyiban, hogy a fejlövéssel elcsitított járkálók már kevés gondot okoznak. A mobilról jött Dead Effect második részében pedig bőven van lehetőségünk lenyugtatni az agyzabálókat.

A 2014-es első epizódban már megtapasztalhattuk egyszer, hogy milyen az űrben likvidálni a járkálókat, ráadásul a BadFly programja kifejezetten sikeressé vált mind okoseszközökön, mind pedig PC-n. Éppen emiatt nem meglepő, hogy a hordozható kütyükre tavaly kiadott folytatás is ellátogat a személyi számítógépekre. Persze elhagyva a mikrotranzakciót, feljavított külsővel, átalakított kezeléssel. Aggodalomra pedig semmi ok, hiszen már az előzmény is remekül teljesített az asztali masinákon, sőt még magyar nyelv is került a programba. Ez utóbbi ugyan még nem képezi a második epizód tartalmát, de mivel jelenleg Early Access állapotról van szó, nem kizárt, hogy a későbbiekben megkapjuk, ami jár.

> Ne várjunk sokat egy akciójátéktól, amiben zombikat kell gyilkolni – ehhez képest a DE2 egész sok fejlesztést kínál.

EGYENES ÁGI FOLYTATÁS

A Dead Effect 2 egyébként nem nagyon tér el az előzményétől, sőt majdnem ugyanott vesszük fel a fonalat, ahol a történet korábban abbamaradt. Van egy űrhajó, ahol frissen és üdén ébredünk, benyomjuk a kakaóból és marha steakből készült vita-turmixunkat, aztán felfigyelve az egyetlen velünk szóba álló hölgyemény bájos hangjára, kérésének megfelelően megindulunk utunkon. Így jutunk el a melltartót nem viselő leányzóhoz (és mivel az űrben ugye hideg van, el lehet képzelni az így született reakciót – szóval vigyázzunk, merre taperolunk az interakcióra szánt kéz-ikonnal, hisz könnyen pofon lehet a sztori vége), aki az első feladatokat osztja ki számunkra. Mehetünk is megmenteni a bugyutának tűnő, mégis technikai zseniként dolgozó Minikint, valamint megismerjük a különféle augmentációkkal seftelő körzeti szakorvost, akit még az oroszok hagytak a spájzban (szörnyű akcentusát soha nem felejtjük el), így sorjában megnyitva minden fontos lehetőséget. Ha a rendszer felállt, akkor még egy hologramos űrhajótérképet is kapunk, aminek hála újra és újra lefuthatjuk a zsinórban kapott missziókat és a különböző játékmódokat, kihívásokat.

A sztori a régi, szóval mindenféle őrült tudós, meg szörnyű kísérlet adja az alapot. Ennek hála nem csak a „meghótak, oszt kóricálnak" rothadó külsejű bambái kerülnek fel az ellenfelek terebélyes listájára, de emberi katonákkal, a Doomból szökött négylábúakkal, ördögi manókkal és brutális elitekkel is meggyűlik a bajunk.

GYŰJTÖGETÉS, FEJLESZTGETÉS

A játék alapját természetesen továbbra is az nyújtja, hogy minél változatosabb formában tegyük el láb alól ellenfeleinket, meghozzá három különböző karakter segítségével, ami egyben a kasztválasztás opcióját is jelenti. Van itt kommandózós veteránunk, óvatosabb hölgytagunk, kardos és közelharci nindzsapótlékunk, aztán őket választva gyúrhatunk rá az eltérő fegyverekre, képességekre és felszerelésre. Mert miközben a külső és az alapmechanika egy horrorisztikus FPS-t mutat, bizony bekerült a produkcióba egy egészen jó RPG-s rendszer. Egy-egy erre a célra dedikált gombbal lelassíthatjuk az időt, magunkhoz varázsolhatjuk, vagy éppen ellökhetjük a közelből a delikvenseket, erőteret hozhatunk létre, és a többi, ez pedig alaposan feldobja az egyébként egyszerű harcot. Speciális támadásaink természetesen újratöltési idővel rendelkeznek, de amíg az letelik, addig ott

ADATOK

KIADÓ
BadFly Interactive

FEJLESZTŐ
BadFly Interactive

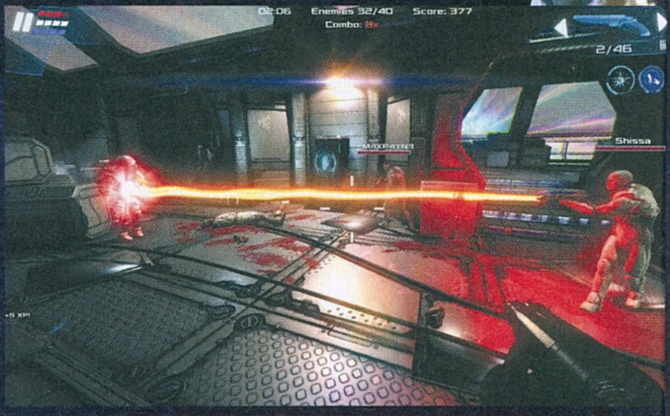
MŰFAJ
akció

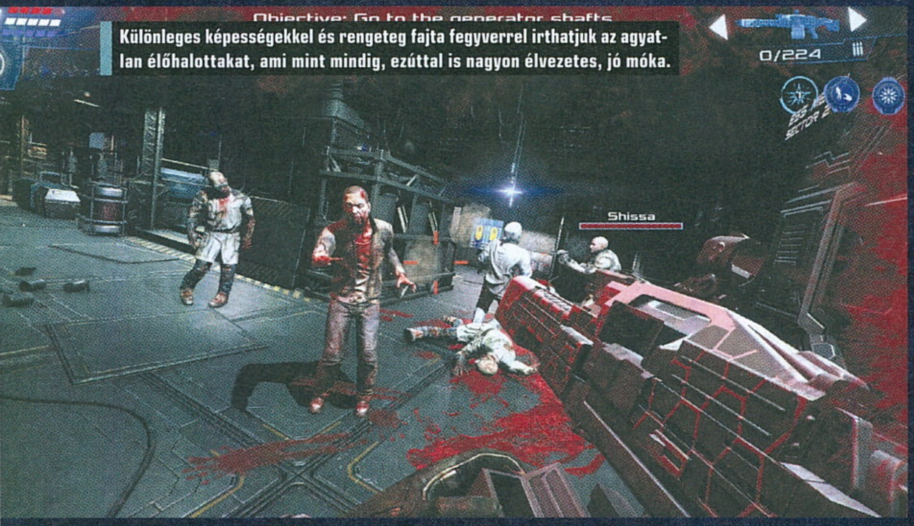
MEGJELENÉS
2016. 02. 22.

STÍLUSMINTA

Dead Effect
2014 (BADFLY INTERACTIVE)

Killing Floor 2
2015 (TRIPWIRE)

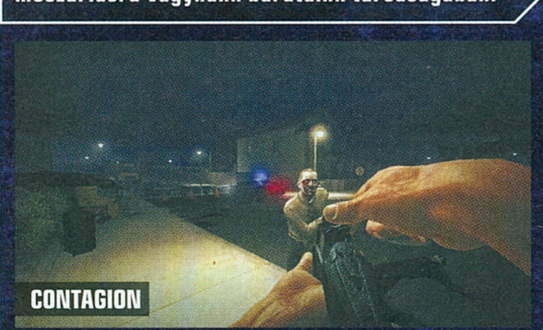




Különleges képességekkel és rengeteg fajta fegyverrel irthatjuk az agyatlan élőhalottakat, ami mint mindig, ezúttal is nagyon élvezetes, jó móka.

Indul a vadászidény

Persze nem a Dead Effect az egyetlen lehetőségünk, ha csapatosan óhajtjuk szétlőni a mocskos zedek fejét, elvégre az élőhalottkultusz egy ideje már a reneszánszát éli, így rengeteg más opcióval is élhetünk, ha mészárlásra vágynánk barátaink társaságában.

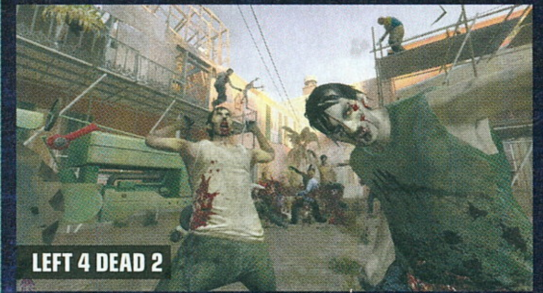


CONTAGION

A Monochrome készítette Contagion a realisztikusabb belső nézetes shooterek táborát erősíti, így többnyire városi környezetben, normál fegyverekkel kell ellátnunk a zombik baját. Már ha nyílt konfrontációba óhajtunk keveredni, hiszen a túlélők felkutatása és megmentése közben bizony nem árt az óvatosság, a zajkeltés egész hordákat csal a közelünkbe. Emiatt lehetőségünk van a lopakodásra, a helyiségek elbarikádozására is.

KILLING FLOOR 2

Kevés addiktívabb program létezik a Tripwire Killing Floorjának második részénél, pedig az szintén csak korai hozzáférésben érhető el. A grafika mégis mutatós, a brutális gitártépés mellé pedig mesterségesen létrehozott szörnyeket, úgynevezett zedeket (igen, ezek nem zombik, bár hasonlítanak rájuk) dobnak szép számmal a nyakunkba. Az eltérő pályákon a különböző karakterek jól kiegészítik egymást, a mészárlást pedig nagyon nehéz abbahagyni, ha már belekóstoltunk.



LEFT 4 DEAD 2

Persze az igazi ász még hat esztendő eltelte után is a Valve üdvöskéje, avagy a Left 4 Dead 2 (na meg az első rész), ami csapatosan az igazi, miközben persze botokkal is nekiállhatunk a történet teljesítésének. Rengeteg zombi, különleges ellenfelek, amik felbukkanásukkal megfagyasztják bennünk a vért – ez az a játék, amit tényleg senkinek nem szabad kihagynia, mert a műfajon belül nem igazán találhatunk jobbat és élvezetesebbet.

Ha halmoznánk az élvezeteket, ott a multiplayer is, aminél nemcsak a nehézségi szint nő, de a fun-faktor is, hiszen barátokkal aprítani az igazi.

vannak a normál mordályok, hogy szakadjanak a végtagok, fröccsenjenek a fejek.

Gyilkoló eszközeink a kaland elején még adottak, azután újabbakat vásárolhatunk a pályákon felszedett aranyból, fejleszthetjük is a fegyvereket, továbbá kapunk is néha egyet-egyet a feladatok elvégzéséért. Ahogyan azt a komolyabb alkotásoknál megszoktuk, vannak általános, ritkább, na meg igazán különleges cuccok, amikre szert tehetünk, ezzel együtt pedig nő a sebzési erőnk is. Ráadásul karakterünk ruházatát is hasonlóan tehetjük egyre ellenállóbbá, miközben testünkbe is beépíthetünk extrákat nyújtó holmikat, amiktől mondjuk, megnő a célzás pontossága, az ellenállásunk, és egyéb jellemzőinket is befolyásolhatjuk.

BANDÁBA VERŐDVE

Mind tudjuk, hogy ismerősökkel az igazi az élvezet, ha már van lehetőség a kooperatív mókára, a BadFly pedig élt ennek az opciónak a kiaknázásával. Onnantól, hogy bekapcsoltuk a játék központi szobájában álló holo-térképet, ismerősöket és ismeretleneket is magunk mellé vehetünk a missziók teljesítésére, de persze csak olyanba vághatunk bele együttesen, ami már mindenkinél meg lett nyitva. Ezenkívül vannak még más módok is, nem csak a kampány tudható le csapatosan: kapunk továbbá generált küldetéseket, támadói hullámokkal operáló horda-módot, tisztogatást. Na, nem mintha ezeknél más lenne a lényeg, mint ami egyébként: a szörnyetegek sorozatos elpusztítása a fő küldetésünk, bármibe is kezdünk bele. Persze néha megvédünk valakit, megnyomunk egy gombot, beszerzünk egy tárgyat, de az alapok változatlanok. Ellenben jópofa, hogy van mindenféle gyűjtögetnivaló, így feljegyzéseket, üzeneteket szedhetünk össze, valamint pecséteket törhetünk fel a teljesség kedvéért, ami persze az XP és pénzjutalom terén is számít. Ha pedig sikerrel akarunk járni, ezekre nagy szükségünk lesz, hiszen egyre nagyobb a kihívás, sőt a multi esetében alaposan fel kell kötni a gatyeszokat és

augmentációkat, amennyiben nehezebb fokozaton kívánunk érvényesülni.

MENNYIRE KORAI?

A jelenlegi tartalmat és minőséget nézve annyira nem is vészes a Dead Effect 2 állapota. A grafika nem a jelenlegi csúcs, de egészen mutatós, főleg a zombik néznek ki jól, emellett az irányítás is rendben van, noha a célzáson még lehetne javítani. A több mint száz lehetőség a fejlesztésre, illetve a mindenféle küldetésekés módok önmagukért beszélnek, a nyár elejéig tervezett megjelenésig inkább csak a csiszolgatás a fő feladat. Már a bővítések mellett, elvégre további missziók, durva főellenfelek, új fegyverek és felszerelések érkeznek az elkövetkezendő hónapokban, ami üdvözlendő hír a fejlesztők részéről. Bár nem ez lesz a műfaj legjobb darabja, a könnyen szerethető és élvezetes résztvevők táborát így is nyugodtan képviselheti, erre minden esély megvan, így lehet, hogy érdemes már a korai hozzáférésben lecsapni rá a 14,99 eurós áron (kábé 4700 forint), mert a későbbiekben ez az összeg emelkedni fog. Persze csak a stílus kedvelőinek lehet ajánlani a BadFly produkcióját, mindenki más várjon meg egy leárazást, vagy vegye elő az összeállításunkban felsorolt zsáneri darabokat.

SÓLYMOK VÉGVESZÉLYBEN

HELIBORNE

[ÍRTA **JOHNBART**]

EARLY ACCESS

A harckocsik, csatahajók és merevszárnyas repülők után a forgószárnyas harceszközök is megkapják a maguk online akciójátékát. A Heliborne-t pedig érdemes követni, mert már pre-alfa állapotában is szórakoztató légi harcokat kínál.

A „World of"-sorozat és a War Thunder árnyékában próbál égbe törni első játékával a vilniusi gyökerekkel bíró litván JetCat Games, az elhatározás pedig, noha ambiciózus, három okból kifolyólag is simán sikerre vihető. Az első az üzleti modell, a csapat ugyanis a konkurenciával szemben nem a mikrotranzakciókkal támogatott freemium, hanem a beárazott szegmensben próbál szerencsét. A második a téma, lévén a Heliborne (kihasználva a fentebb emlegetett versenytársak által ki nem töltött űrt) a repüléstörténet ikonikus katonai helikoptereire fókuszál. Az utolsó pedig a játékmenet, elvégre a kezdő fejlesztők akciójátéka már a jelenlegi, korai alfa állapotában is kellemes online csatákat és érdekes megoldásokat kínál.

WORLD OF CHOPPERS

A fenti, nehézsúlyú free-to-play címek fogyasztói, az összehasonlítás végett, már gondolom, sejtik, mi fán terem a litván rotoros móka: egy csapatalapú, online akciójátékról lenne szó, amelyben választott helikopterünkkel kell letakarítanunk az ellenlábas frakciót a pálya egéről, és ehhez a terepen elszórt kontrollpontok elfoglalásán át vezet az út. A gépparkot a NATO és a Varsói Szerződés kínálatának ismert (és kevésbé ismert) darabjai adják, amiket három történelmi időszakba, valamint szintén három osztályba sorol a játék. Előbbiek a „hőskort" (az '50-es évektől a '60-as évek elejéig tartó intervallumot), a vietnami háborút (a késő '60-as és '70-es éveket), illetve az Öbölháborút és a terror elleni harcot (a '90-es és korai 2000-es éveket) fedik le, utóbbiak pedig az egyes vasaknak megfelelő feladatköröket, amelyek a felderítő-támogató-harci tandem körül forognak.

A műfajtól megszokott módon, a fenti osztályok mindegyike kiegészíti egymást: a felderítő helikopterek (Recon) gyorsak és a légi harcokban kimagaslóak, a földi légvédelem azonban könnyen ízekre szedi a testüket. A harci gépek (Attack) valamivel lassabbak, mint felderítő társaik, cserébe viszont jobban felfegyverzettek, és légi, valamint földi célokat is képesek támadni. A többcélú (Air-Assault) támogatóvasak ugyanakkor nagyon lomhák (és páncélozottak), viszont dugig vannak tömve a kontrollpontok elfoglalására használható katonákkal, pályafeladatokat így főleg ezekkel érdemes végezni, de persze csak megfelelő fedezet mellett, mivel a légi harc nem igazán a reszortjuk.

ADATOK

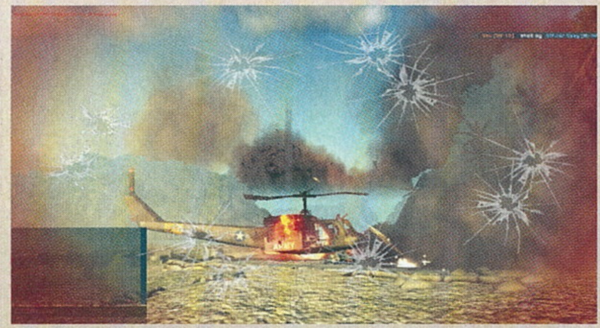
KIADÓ
JetCat Games
FEJLESZTŐ
JetCat Games
MŰFAJ
Online akció
MEGJELENÉS
2016. 02. 15.

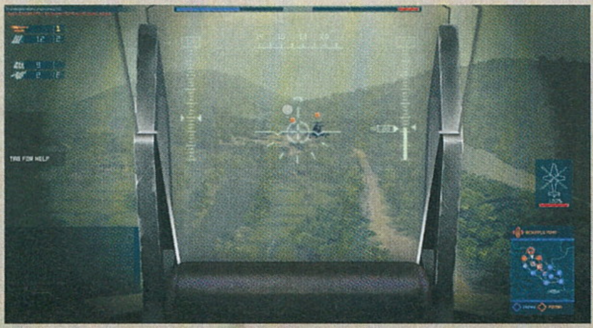
STÍLUSMINTA

Pacific Liberation Force
2007 (STRATEGY FIRST)

War Thunder
2013 (GAIJIN ENTERTAINMENT)

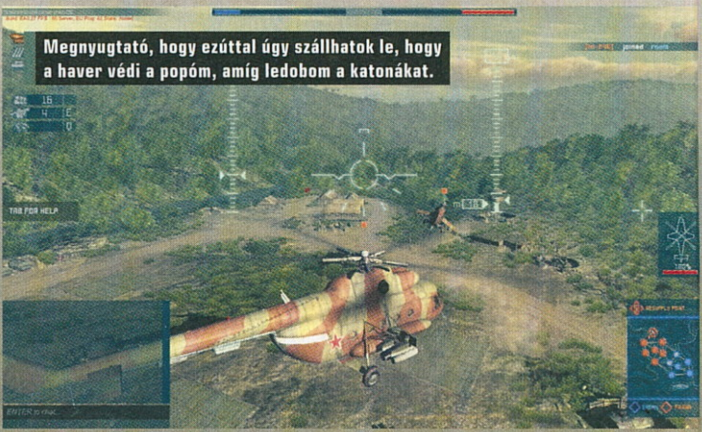
Itt egy nagyon élvezetes, egészen mutatós helikopteres játék, potom áron, amihez talán tartalom is társul majd.





TŰZMADÁR AKCIÓK

A jelenleg játszható változat három pályát (egy korai és egy kései vietnami hadszínteret, valamint 2003 Afganisztánját), illetve egy, a csapatos King of the Hillre hajazó, Skirmish néven futó pontfoglalós mókát kínál a befizető pilótáknak. A feladat ennek során a terepen fellelhető táborok, kikötők és ellenőrzőpontok elfoglalása, ami ellenséges fennhatóság esetén a terület légvédelmének ledózerolásával kezdődik, majd a katonákat szállítani képes gépek leszállásával (és így az üres tábor elfoglalásával) folytatódik. Földi támogatás viszont nem csak a bázisokat védő gyalogosok képében érkezik: egyes helikopterek a pálya bármely



Megnyugtató, hogy ezúttal úgy szállhatok le, hogy a haver védi a popóm, amíg ledobom a katonákat.

részén ledobható légvédelmi rakétás talpasokat is szállítanak, az elfoglalt pontjaink között pedig idővel az azokat megerősítő, harckocsikból, PSZH-kból és önjáró légvédelmi ágyúkból álló konvojok is felbukkannak.

Utóbbiak adnák majd a JetCat által tervezett dinamikus harctéri rendszer alapjait: a tervek szerint a feladataink elvégzésével ugyanis közvetlenül támogathatjuk-erősíthetjük frakciónk földi hadtesteit, amik aztán légi támogatásunk mellett idővel a terjeszkedésünknek megfelelő irányban támadnák az ellenlábas csoportok pontjait. Ennek lefejlesztése és finomhangolása persze nem ma lesz esedékes, főleg mivel maga a pontfoglalós PvP módozat is elég fapados még: csupán három pálya és egyetlen játékmód érhető el, de azok is perzisztens statisztikák és kioldható jutalmak nélkül. Minden (az adott pálya korszakára jellemző) gép alapból választható, felszállás előtt pedig az összes rendelkezésre álló (a valóságban gyökeredző) fegyverzetkiépítés között is szabadon váltogathatunk. A fejlődési rendszer tehát egyelőre még nagyon hiányzik, a kész változat azonban a konkurencia mintájára tartalmazni fog valami hasonlót, de egy dedikált klánrendszer beépítésére, valamint a konkrét tartalom (pályák, testreszabási lehetőségek) bővülésére is mindenképpen számíthatunk.

Top 3: Korábbi bevetések

Strike-sorozat

Az Electronic Arts taktikai elemekkel tűzdelt helikopteres shoot'em up sorozata az 1992-es Desert Strike-kal indult útjára, ami korának egyik legjobban fogyó bestsellere lett – nem meglepő hát, hogy négy folytatást is kapott. Érdekesség, hogy a játékot készítő Mike Posehnnek nem volt korábbi játékfejlesztési tapasztalata: PhD-s gépészmérnökként dolgozott, mikor nekiállt a programnak.

Comanche-sorozat

A Novalogic VoxelSpace motorral hajtott helikopteres sorozatát az amerikai hadsereg LHX-tervezete, és az abból fakadó (2004-ben lelőtt, és szolgálatba sosem állított) RAH-66 Comanche projektje ihlette. Bár a széria inkább grafikai megvalósítása, semmint az árkád és szimulátor között mozgó repülési modellje miatt volt ismert, elég jól fogyott ahhoz, hogy 2001-ig négy részt is kapjon.

Longbow-sorozat

Hiszitek vagy sem, de a '90-es években az EA nagyon odatette magát a hardcore szimulátorok rajongóinak, a Jane's Combat Simulations sorozata ugyanis számtalan kitűnő keményvonalas harci szimulátort jegyzett. Ezek közé tartozott a Jane's AH-64D Longbow-sorozat két (1996-os és 1997-es) része is, amelyeket mostanáig a leginkább valósághű harci helikopterszimulátorok közé sorolnak.

A híd a helyén van, a Cobra viszont nem - szívesebben látnám a hídon, összeroncsolódva.

Utóbbi persze a helikopterekre is áll, noha a géppark már most is impresszív: 30 vasmadár áll rendelkezésünkre, a közismert UH-1 Iroquis, UH-60 Black Hawk, AH-64 Apache, vagy épp (szovjet oldalról) a Mi-8 / Mi-17 / Mi-24 tengely mellett pedig olyan unikumok is kezelésbe vehetők, mint pl. a tandemrotoros „repülő banán", a H-21 Shawnee, vagy épp a Kamov gyár szinte teljes (koaxiális rotoros) palettája.

Felpörgő rotorok

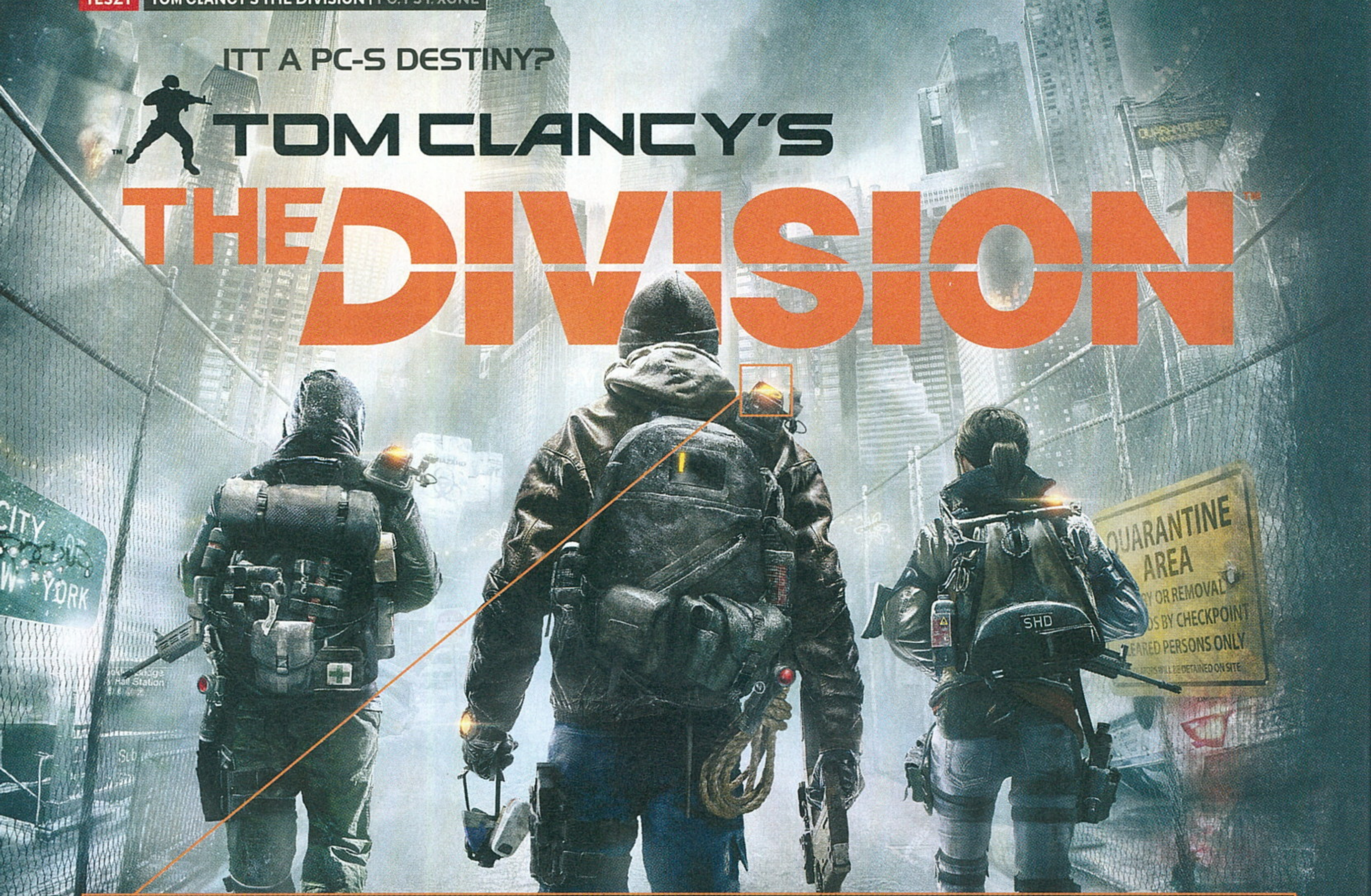
Az irányítás már a jelenlegi változatban is teljesen rendben van: noha a repülési modell valós lendület- és tehetetlenségmodellezéssel bír, valamint cirka 70 tényezőt vesz számításba a fizika modellezésekor, a Heliborne nem keményvonalas szimulátor, billentyűzet és egér párossal tökéletesen kezelhető (bár a csapat a War Thunder mintájára tervez egy szimulátorosabb módozatot is).

A Unity 4 hajtotta látványvilág szintén hozza az elvárt szintet: noha a pályákra ráfér még némi polírozás, a helikopterek már gyönyörűen festenek, bár kidolgozott belterük nincs (mindegyikük ugyanazon 2D-s belső nézeten osztozik), és valós időben (még) nem roncsolódnak (külön törésmodellt csak földbe fúródáskor kapnak). A hangokon ellenben még bőven van mit dolgoznia a brigádnak, bár feltételezem, hogy azok zöme amúgy is csak átmeneti effekt.

És hogy mikor érkezik a végső változat? Nos, a JetCat szerint a Heliborne még legalább egy évig biztosan korai hozzáférésben marad – ez alatt az ígéretek szerint a játékosok javaslatainak tükrében fejlesztik tovább a játékot, és az „éles" megjelenés is állítólag csak a közösség pozitív visszajelzése után történik meg. Azt fontos tudni, hogy a Heliborne-ért a litván stúdió jelenleg 10 eurót (kb. 3200 forintot) kér el, ha pedig érdekel a téma, érdemes megfontolni már most a beszerzést, a vételár ugyanis a fejlesztés előrehaladtával nőni fog. A magam részéről mindenképp figyelemmel követem majd a projektet, a pre-alfa változat alapján ugyanis a baltikumi helikopterbázisnak minden esélye megvan rá, hogy egy szórakoztató online forgószárnyas akciójátékot hozzon össze – remélem, sikerrel járnak!

ITT A PC-S DESTINY?

TOM CLANCY'S THE DIVISION



[IRTA CHRIS]

Már megint lőnek rám. Még nem tudom, hogy kik azok, de csak fosztogatók vagy fegyencek lehetnek, mert nem látok rajtuk lángszórót. A füstgránátot bekészítem, fedezékbe vetődöm, és elkezdek vaktában tüzelni. Közben befutnak a társaim is, akik mögül egy újabb csoport fegyveres érkezik, habzó szájjal. Ebből tuti halál lesz. Pedig olyan jó lett volna kimenekíteni a hátizsákomban lévő lila cuccokat. Most már mindegy, az elitek körbevettek minket, mindjárt éledhetünk újra a bázison. Ez a Fekete Zóna nem túl vidám hely.

Két hete folyamatosan nyomom a Divisiont. Nem tudok leszakadni róla, pedig annyira szerettem volna utálni. Még az Assassin's Creed- és a Far Cry-széria iránti megvetésemet is sutba dobtam egy időre, csak hogy még őszintébben fanyaloghassak. Pedig semmi okom nem volt rá, hiszen a Division első bemutatója, amit a 2013-as E3-on ejtett meg a kiadó, sokakkal együtt engem is teljesen elvarázsolt. Ugyanis egy olyan lövöldözős játékot láttam ott, amiben végre nem idegeneket vagy démonokat kellett halomba lőni vagy kardélre hányni, hanem egy modern, posztapokaliptikus világban küzdhettünk meg hús-vér emberekkel. Aztán ahogy közeledett az első megjelenési dátum, úgy lankadt a lelkesedésem is. Egyre kevesebb hír érkezett a Divisionről, és úgy tűnt, hogy a készítőknek fogalmuk sincs arról, hogy egyáltalán milyen játék is legyen ez. Persze az alapelképzelések megvoltak, de annyira szürkeségbe vesztek a részletek, hogy komolyan aggódtam a program sorsa miatt. Aztán jöttek a csúszások, s ezek kapcsán kicsit visszajött a hitem, hiszen a kiadók kapkodása gyakran vezet félkész játékok piacra dobásához. Végül pedig 2016. március 8-án megjelent a Division, amiről most már nyugodtan kijelenthetjük, hogy teljesen letarolta a piacot. Most mondhatnám azt, hogy érthetetlen, ez miért történt, de ma még vár rám három napi küldetés, amit le kéne nyomnom, és a Fekete Zónába is vissza kéne mennem farmolni egy kicsit, hogy elérjem végre a 30-as rangot. Nem bírok leszakadni róla, na!

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **Ubisoft Massive**

MŰFAJ **aRPG**

MULTI **van**

INFO

A The Division 2016. március 8-án jelent meg a Ubisoft gondozásában. A PC-s verzió ára 14 ezer forint, és a Uplay rendszerén keresztül lehet (és kell) aktiválni.

FEKETE PÉNTEK

A Division alapsztoriját valószínűleg már kívülről fújja mindenki, aki kicsit is otthon van ebben a videojátékos világban, de azok kedvéért, akiknek új a téma, vegyük át újra! New Yorkban járunk, ahol egy úgynevezett Divízió ügynökeként aktiválnak minket. Ennek a titkos csoportnak a tagjai hétköznapi emberek közt élik életüket, arra várva, hogy valamilyen globális katasztrófahelyzet üsse fel a fejét. Ez pedig most megtörtént, ugyanis egy kegyetlenül halálos himlővírus szabadult el New York közepén, amit bankjegyeken terjesztett szét egy világvégét remélő, fanatikus csoport. A vírus lappangási ideje nagy, halálozási aránya közel 90 százalékos, és rendkívül fertőző, így hatalmas pusztítást végez a lakosság körében. A kórházak hamar megtelnek, a rendőrség, az orvosok, a nővérek, a kormányhivatalok dolgozói is lebetegednek. Lassan már senki sem mozdul ki otthonából, aminek következtében nagyon gyorsan leállnak a közüzemi szolgáltatások is. Közben a város köré felhúznak egy karantént, hogy

A The Division legnagyobb vonzereje a kooperatív játékban rejlik: csapatban járva New Yorkot megannyi küldetést teljesíthetünk. Sőt egyedül is.

megakadályozzák a vírus tovaterjedését, mindezt persze teljesen feleslegesen. Csak azt sikerül elérni, hogy menekülőút híján az emberek akár egy konzerv miatt is egymás torkának ugorjanak. A rendszer tehát kártyavárként dől össze, a civilizáció pedig megsemmisülőben. Ekkor lép életbe az 51-es direktíva, ami aktiválja a Divízió ügynökeit is, köztük bennünket. Célunk,

Nagyon sokat vártunk a The Divisionre, a Ubisoft azonban ezúttal tényleg azt hozta, amit ígért.

hogy megpróbáljuk visszaállítani a széthullott rendszert, rendet és reményt hozva a káosztól pusztuló városba. Bevallom, engem leginkább a történet hozott lázba a Division kapcsán, hiszen számomra hihető módon prezentálta, milyen törékeny, egymástól szorosan függő alrendszerek alkotta világban élünk, ahol elég, ha kicsit megbolygatják a dolgokat, máris darabokra hullik minden. Persze az egész divíziós rendszer úgy hülyeség, ahogy van (SDH technológia, peeersze), de itt jön a képbe a fantasztikum, amit két pofára zabáltam, mikor belevetettem magam New York megtisztításába.

A HELYSZÍN

És hogy milyen játék is ez a Division? Nos, ha nagyon közeli példát szeretnék mutatni, akkor a Destiny felé fordítom az ujjamat, de konkretizálva a dolgot, egy külső nézetű, a fedezékharcot előtérbe helyező akció-szerepjátékról van szó. Hogy nem érted? Na, figyelj: kicsit olyan, mint a Deus Ex, a Diablo, a Dragon Age és a Gears of War szerelemgyereke. Ezzel a válasszal pedig sikerült olyannyira összezavarni mindenkit, aki megkérdezi, hogy milyen játék a Divison, hogy inkább nem is kérdez majd többet róla.

Igazából nehéz bekategorizálni, mert egy-két szempontból úttörőnek számít (skill-rendszer, PvP), de gyakorlatilag egy modern világban játszódó akciójátékot kell elképzelni, MMORPG-s beütéssel. Ahogy említettem, New Yorkban járunk, annak is egy „kisebb" szegletében, ami azt jelenti, hogy közel akkora területet kapunk, mint a GTA V városrésze, vagy a teljes Fallout 4-térkép. Közel 20 négyzetkilométernyi bejárható terület fogad minket, amely telis-tele van mindenféle megoldásra váró problémával, küldetéssel és úgynevezett behatolási területtel, amelyek lényegében a Division instance-jai, azaz csapatokban vagy akár egyedül is lenyomható, sztoriközpontú feladatai. Ez utóbbiak a játék legérdekesebb területei, ahol nehézségi szinttől függően 20-60 percen keresztül küzdhetünk végig egy helyszínt, aminek egyes szakaszain vagy a végén egy főellenfél vár minket, loottal teli zsákocskával. Ilyen küldetésből egyelőre nincs túl sok (15 darab), nem úgy, mint mellékküldetésből, melyekből több mint 100 várja a teljesítést. Mindez pedig már hihetetlenül sok időre a játék elé ragaszt minket. A missziók elég változatosak (ahhoz képest mindenképp, hogy az alapokat tekintve egy sima lövöldözős játékról beszélünk), és megéri mindet teljesíteni, hiszen ezek segítségével fejleszthetjük karakterünket, és érhetjük el a hőn áhított, maximális 30-as szintet.

Az említett mellékküldetések többnyire abból állnak, hogy védjünk meg egy területet, amíg megérkezik az erősítés, vagy végezzünk egy helyi banda vezetőivel. De sokszor a tetőkön való futkossással vagy vírusszkennelő berendezések időre történő bekapcsolásával kötnek le bennünket. Közben persze gyakran eltévedhetünk a házak közt bolyongva, azon morfondírozva, hogy most melyik ablakon kéne kimászni ahhoz, hogy kijussunk

A fedezékrendszer a The Division legfontosabb harci eleme. És szemben sok más játékkal, itt tényleg szuperül működik a dolog. Jó érzés lőni!

egy állványra, és felkapaszkodhassunk a következő tetőre. Ha pedig sikerül egy kerületet teljesen kipucolni, akkor elkezdhetjük gyűjtögetni az ott található mobiltelefonokat, drónfelvételeket, incidensnaplókat, ügynökaktákat és ECHO-felvételeket – összesen 293 gyűjthető dolog található városszerte. Mivel ezek összeszedéséért egyedi öltözeteket kapunk, még azt sem tudom őszintén mondani, hogy hagyjátok a fenébe, úgysem érdemes velük foglalkozni.

Azért sem mondanám ezt, mert ezeknek az úgynevezett terepadatoknak a gyűjtögetésével teljes képet kaphatunk arról, hogy milyen lehetett a város a pusztulás előtti napokban. A telefonbeszélgetések kapcsán egy rakás

személyes katasztrófát ismerhetünk meg, közelebb kerülnek hozzánk a lakók, akiknek története elborzaszt és együttérzést táplál bennünk. Aztán ott vannak az úgynevezett ECHO-felvételek, amiket az ügynökünk hiper-szuper SDH rendszere vetít ki elénk. Ezek különféle megfigyelési adatokból (térfigyelő-kamerák képe, mobiltelefonok hangrögzítője stb.), felépített jelenetek, melyek újraelevenítenek egy történetet, legyen szó akár egy családról, akik egy üzletbe akarnak betörni és élelmet szerezni, vagy a Rikersből szabadult rabokról, amint vérengzésbe kezdenek egy sportcsarnokban.

A város tehát hatalmas, keletről nyugatra haladva közel 10 percbe telik átfutni rajta úgy, hogy egy pillanatra sem állunk meg. Jármű nincs a játékban, tehát minden egyes métert gyalog kell megtennünk, ám ez azért sem probléma, mert New York még lepusztult állapotában is eszméletlen jól néz ki. Ez persze a Massive csapatának köszönhető, hiszen Snowdrop néven most bemutatkozó grafikus motorjuk döbbenetes látványt produkál. A bevilágítás egészen fantasztikus, az éjszakai és a nappali New York soha nem látott részletességgel tárul elénk a Divisionben. Minden méteren felhalmozott szemeteszsákok, karácsonyi dekorációk, eszméletlen graffitik (ezek elismert művészek munkái), barikádnak felhalmozott bútorok és számtalan elhagyatott autó mellett haladunk el, amiknek részletgazdagsága úgy lehel életet a programba, hogy néha azt hisszük: nem játékot, hanem filmet nézünk. A készítők olyan aprólékos műgonddal álmodták meg a virtuális Manhattant, hogy ha kicsit jobban figyelünk, az állunk is a földön marad. Kitalált termékmárkákat, nem létező filmeket reklámoznak a hirdetőfelületek, eltűnt személyek posztereivel vannak tele a falak, kóbor kutyák és patkányok lepik el

TIPPEK, TRÜKKÖK

ZÓNAPUCOLÁS

Nemcsak azért érdemes teljesíteni minden küldetést egy adott kerületben, mert ezzel fejlesztéshez szükséges pontokat kapsz, hanem azért is, mert ha minden feladatot megcsinálsz, ritka tervrajzokhoz juthatsz. Ezenkívül, ha megcsinálod a mellékküldetéseket is, megjelennek a térképen az olyan gyűjthető terepadatok, mint a drónfelvételek, a mobiltelefonok, az ügynökakták vagy az ECHO-események.

JÁTSSZ CSAPATBAN!

Többféleképpen alkothatsz saját csapatot, ezekben legfeljebb 4 játékos vehet részt. Az első megoldás a párosításkonzolok használata a menekültszállásokon, ahol szabad kóborláshoz vagy a Fekete Zónába kereshetsz csapattársakat. A második módszer, ha egyszerűen TAB-ot nyomsz egy játékosra nézve, ha pedig egy küldetéshez akarsz társakat találni, akkor a küldetés bejárata előtt kereshetsz partnereket.

KÜLÖNLEGES MEGJELENÉS

A játékban több tucatnyi megjelenést módosító öltözetet találhatunk, melyekkel teljesen egyedire szabhatjuk karakterünket. Ezeket a ruhákat többnyire szekrények mélyén találhatjuk, de sokszor akkor is kapunk ilyeneket, ha rászorulóknak segítünk. Egyedi fegyverfestéseket és további ruhákat a műveleti bázis biztonsági szárnyában, az utánpótlási vonal felépítése után vásárolhatunk a naponta frissülő kínálatból.

KRAFTOLJ A VÉGÉN!

New York tele van olyan területekkel, ahonnan kraftoláshoz szükséges alapanyagokat (szövetet, elektronikai alkatrészt, szerszámokat, fegyveralkatrészt) zsákmányolhatunk. Ezeket a komponenseket őrizzük meg a 30. szintre, addig ugyanis a fegyvereinket és a cuccainkat gyakran cserélgetjük, tehát nincs értelme elpazarolni őket. A legértékesebb és legritkább hozzávalók magasabb szinten fognak potyogni.

KOMBINÁLÁS

Nincs sárga alapanyagod, de szeretnél csúcsminőségű cuccokat készíteni magadnak? Gond egy szál se, ugyanis a zöld és a kék alapanyagokat egyszerűen átalakíthatod a műveleti bázis tárgykészítési állomásán, ahol 5 egyforma komponensből készíthetsz eggyel magasabb szintű anyagot. Persze ettől még nem árt farmolni, tehát nyitott szemmel járd a várost és nézd át alkatrészekért a sötétkék területeket!

PHOENIX KREDIT

A műszaki szárny teljes felépítése után lehetőségünk lesz sárga, azaz csúcsminőségű tárgyak, fegyverek és tervek vásárlására is a területen. Ezek megvétele phoenix kreditbe kerül, amit maximális szintű főellenfelektől vagy napi küldetések teljesítésével gyűjthetünk. A legjobb fegyvereket és kiegészítőket itt vehetjük meg magunknak, érdemes a Liberator nevű gépkarabélyra összegyűjteni az első adag kreditet.

FEKETE ZÓNÁBAN

A Fekete Zónában soha ne próbálkozz egyedül boldogulni, ugyanis ha lelőnek, ami itt hatványozottan könnyebben előfordulhat, nem lesz esélyed visszaszerezni a kiesett tárgyaidat! Arra is figyelned kell, hogy minél magasabb FZ-rangod van, annál több rangpontot veszítesz halál esetében. Még az is előfordulhat, hogy visszaesel I szintet. Játssz csapatban, kommunikálj, és csak a számodra fontos tárgyakat vedd fel!

HA NEM VELÜNK VAGY...

RENDBONTÓK

A Rendbontók azt hiszik, bármit megtehetnek azért, hogy megkapják, amit akarnak. Bandákba verődve lakosokat terrorizálnak és fosztanak ki a túlélés érdekében, gyakran pedig a legkisebb ellenállás esetében is halállal torolnak meg mindent. Legtöbben átlagos polgárok, tehát nem túl veszélyesek.

TISZTOGATÓK

A Tisztogatókat New York egykori közműalkalmazottjai, tehát szemétszállítók, gondnokok vagy egyéb, alacsonyan képzett emberek alkotják. Alapítójuk Joe Ferro, aki meg van győződve arról, hogy csakis úgy vethetnek gátat a vírus terjedésének, ha mindenkit és mindent felégetnek maguk körül. Pokolian kegyetlenek.

FEGYENCEK

A Fegyencek a Rikers fegyintézetből szökött rabok, akik a visszavonuló JTF erők után foglalták el az utcákat. A rendbontókhoz képest ők már vérbeli bűnözők, akik a fegyverekhez is jobban értenek és jóval kegyetlenebbek is az ellenszegülőkkel. Vezetőjük LaRae Barret, egy nem túl kedves pszichopata nőszemély.

LAST MAN BATTALION

Az LMB, azaz a Last Man Battalion egy magánhadsereg, ami Charles Bliss ezredes vezetésével vette be magát a városba. A militáns csoportot a Wall Street-i brókercégek bízták meg azzal, hogy biztosítsák vagyonukat a zavargások idejére, de feladatukat hátrahagyva később New York felszabadítását tűzték ki maguknak célul.

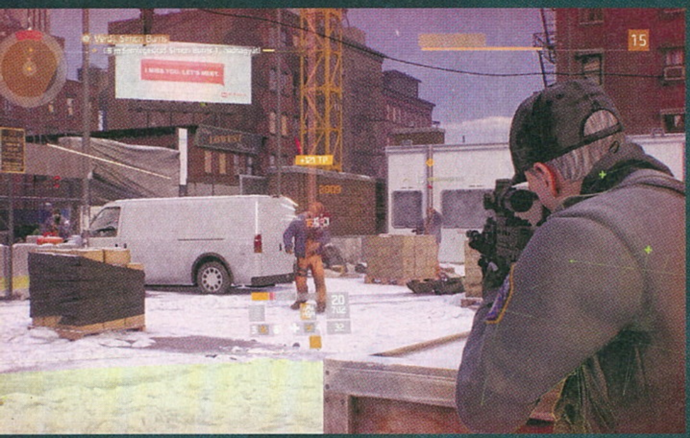
az utcákat. A tereptárgyak jelentős része, mint például a hirdetőtáblák és az autók, rombolhatók, az épületek közül pedig rengetegbe be is mehetünk, így pazarul berendezett, elhagyatott lakások várnak a felfedezőkre. Az, hogy mindez megmozdul a képernyőnkön, amikor az egerünket odébb toljuk, már önmagában egy kész csoda. Viszont ha hozzávesszük azt, hogy még a viszonylag gyengébb gépeken is mennyire letaglózó az a látvány, amit a Division nyújt, kénytelenek vagyunk Svédországnak adni a világ legjobb grafikus motorjait tervezők trófeáját.

Maga a játékmechanika viszont már korántsem ilyen aprólékos és újszerű, mondhatni semmi újat nem rejt. Harmadik nézetből játszunk, a lövöldözés központi elemét pedig a fedezékharc jelenti, amiben csak nagyítóval tudunk hibát találni. A mozgás remek, a fedezékekről-fedezékekre történő futkorászás látványos és izgalmas. Maga az úgynevezett „gunplay" is jó, tehát a fegyvereknek érezhető erejük van, kezdve az automata karabélyoktól egészen a mesterlövészfegyvereken át a géppuskákig. Használhatunk különféle gránátokat is, mint a villanó-, a füst-, a napalm- vagy a sima repeszgránát, illetve elfogyasztható buffokat adó élelmiszereket, amik rövid időre bónuszokat nyújtanak karakterünk számára. A rendszer teljesen átlagos, igazából semmi újdonságot nem rejt, viszont tökéletesen szórakoztat, még a 30. játékóra után is. Pontosan olyan, amilyennek lennie kell.

MAJDNEM MMORPG

A Division tehát gazdag tartalommal és fergeteges látvánnyal fogad minket, de mi a helyzet a függöny mögött? Mit rejt a játék, ha kicsit távolabbra tekintünk? Nos, a program azon kívül, hogy erősen akció-orientált, egy szerepjátékos vonalat is rejt, ami az ilyenkor szokásos elemekre épül: az ellenfelek leöléséért tapasztalati pontot kapunk, szintet lépünk, képességeket tanulunk és használunk. A skill-rendszer az első olyan dolog, ami miatt már kicsit kénytelenek leszünk panaszkodni, de ahhoz, hogy megértsétek, mi vele a gond, nézzük meg, hogyan épül fel!

Először is, a Divisionben nincsenek konkrét, a karakterünk megtervezésekor meghatározható kasztok, mint a legtöbb szerepjáték esetében. Itt mindenki embert alakít, senki sem születik „tanknak" vagy „healernek". Az egyedi képességeink gyakorlatilag az ügynökbázisunk felépítése során nyílnak meg előttünk. Ennek három szárnyát (orvosi, műszaki és biztonsági) fejleszthetjük oly módon, hogy küldetéseket teljesítünk a játékban. Mivel ezek a küldetések szinthez vannak kötve, így gyakorlatilag nagy szabadságunk nincs azon a téren, hogy mikor melyik szárnyat fejlesztjük. Tehát szépen lassan nyithatunk meg egyes területeket, amelyek aktív és passzív tulajdonságbónuszokat adnak a karakterünknek. A megszerzett aktív képességek között bármikor válthatunk, sőt egyes passzív skillek is külön beállíthatók. Fontos



MÁSVÉLEMÉNY

A PC GURU „MÁSVÉLEMÉNY" DOBOZA ARRA JÓ, HOGY AZ ÚJSÁG TÖBBI MUNKATÁRSA IS MEGNYILATKOZHASSON EGY-EGY TESZTELT JÁTÉKKAL KAPCSOLATBAN. MOST CHOCHO, BÖJTI ÉS BATE A SOROS.

CHOCHO – SOK JÁTÉKOSHOZ SZÓL

A magam részéről nem nagyon érdekelt a Division, de mivel kíváncsi voltam, hogyan fut az otthoni gépemen, tettem vele egy próbát. Be kell valljam, teljesen elvarázsolt a játék, és több időt töltöttem el vele, mint bármely másik címmel az idén. Sőt most is folyamatosan játszom, még a Quantum Break tesztelésekor is lassította a munkát a Ubisoft alkotása. Persze szó sincs tökéletes játékról: tény, hogy pár hónap után kifullad. Ennek ellenére úgy gondolom, hogy kellően szórakoztató programról van szó, ami akár az olyan játékosokat is meg tudja ragadni, akik korábban kevés online alkotással voltak hajlandók foglalkozni, vagy egyáltalán nem érdekelte őket a műfaj. Ja és szép. NAGYON szép.

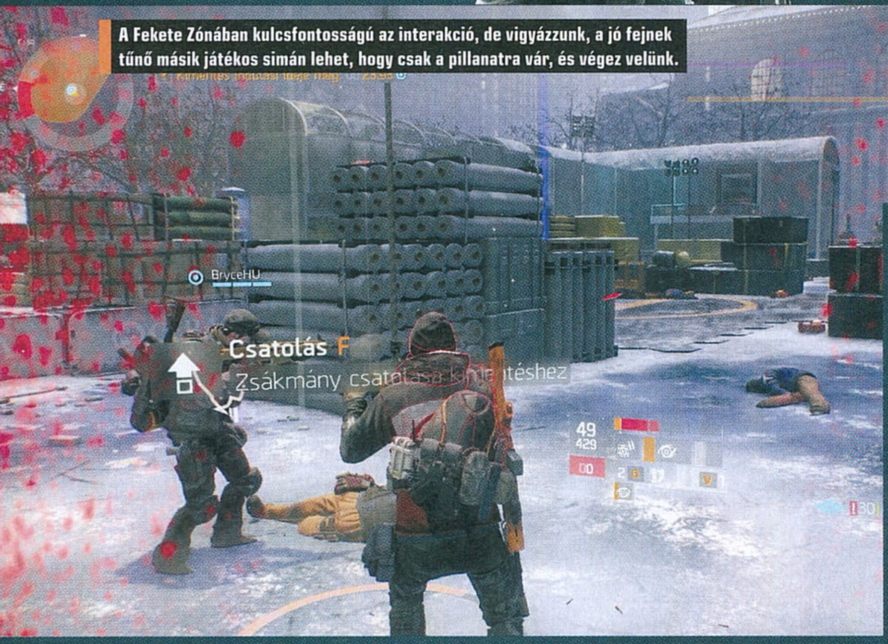
BÖJTI – TARTALMAS ÉS HANGULATOS

Noha számomra totális anomália a realisztikus shooterek és MMO-k, RPG-k keverése, az ebből a fura házasításból fakadó furcsaságok, valamint a mindenféle hibák, megszokott ubis bugok ellenére a The Division egy igazán szerethető játék lett. Az alap kampány teljesítésével, a harmincas szint elérésével, némi gyűjtögetéssel és zónázással simán el lehet ütni 40-50 órát, de ezen felül még ott vannak az arany cuccok, a napi kihívások, a farmolás, illetve az érkező bővítések is. A gunplay rendben van, a hangulat üt, New Yorkot bejárni pedig még soha nem volt olyan élvezetes, mint a Division vírus sújtotta helyszínét felfedezve, ami igazi pszichopatákkal van tele.

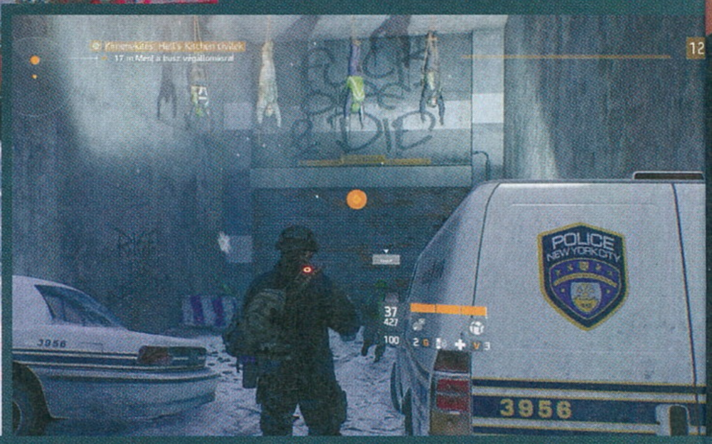
BATE – NINCS BENNE SEMMI ÚJ

A Ubisoft legújabb üdvöskéje olyan, mint az előző nagy forradalomnak beharangozott Watch Dogs: formabontónak és eredetinek még túlzással sem nevezhető, ugyanakkor szórakoztató és addiktív játék, ami hosszú órákra le tudja kötni a játékosokat. Külső nézetes, fedezékrendszeres lövöldözés, ami megkapott minden, a Ubisoftra jellemző funkciót. Nyitott világ, fejlődési rendszer, közepesen érdekes történet, látványos helyszín, elképesztő mennyiségű mellékes tartalom, gyűjtögethető szemét óriási halmokban. Mindezt megspékelték némi PvP-vel, és hiába láttuk már a The Division minden elemét, ha valaki fogékony erre a műfajra, garantált, hogy pár tucat órát könnyedén beletesz a játékba.

azonban, hogy mindig csak 2+1 aktív képességünk lehet, amik voltaképpen meghatározzák, hogy milyen karaktert alakítunk. Az orvosi szárny fejlesztéseivel különféle gyógyító képességeket unlockolhatunk, mint amilyen a közelében mindenkit gyógyító orvosi láda. A biztonságiban páncélokat vagy fedezékeket dobhatunk társaink vagy magunk elé, a műszakiban pedig olyan kütyüket használhatunk, mint a fürkészakna vagy az automata löveg. Skillek terén a változatosságra nem igazán lehet panasz, a gond inkább csak az, hogy több szerepjátékkal ellentétben nem specializálhatjuk magunkat egy általános szerepkörre, tehát mindig mindenhez értenünk kell egy kicsit, ha túl akarunk élni. Később persze kialakíthatunk magunknak egy speciális felszerelés és skill-kombót, ami hasznos lehet csapatokban, de ez is csak a legnehezebb fokozaton válik fontossá, és ott sem annyira, hogy ne lehessen úgy játszani, ahogy a kedvünk tartja. Ezenkívül a képességrendszer sem a végjáték, sem a végigjátszás felé vezető úton nem ad olyan bónuszt a felhasználónak, ami miatt úgy érezzük, hogy szuperkatonák lennénk. Nem arról van szó, hogy a gyógyítóállomás vagy a fürkészakna ne lenne hasznos, csak a kapott passzív képességbónuszok nem adnak nekünk olyan pluszokat, amiket nagyon megéreznénk. Ezenkívül a lootrendszer is szerves részét képezi az RPG-vonalnak, és itt is úgy épül fel, mint a legtöbb szerepjáték esetében. A tárgyak különféle foglalatokba kerülnek, maszkokat, térdvédőket, hátizsákokat, fegyvertokokat és persze fegyvereket fogunk találni és gyűjtögetni. A fegyverekre tehetünk kiegészítőket is, amelyek – hasonlón a felszerelési tárgyakhoz – különböző ritkaságúak lehetnek (szürke, zöld, kék, lila és sárga), és véletlenszerű bónuszokat adnak a három alapképességünkhöz. Akadnak olyan fegyverek is, amik ritka adottságokkal rendelkeznek, például ölés után töltenek 3 százalékot az életerőnkön. Ám ezek az adottságok csak akkor aktívak, ha a főbb tulajdonságaink közül 2 elér egy bizonyos értéket. Lootot leölt ellenfelekből és ládákból szerezhetünk – minél erősebb vagy nehezebben elérhetőek ezek,



A Fekete Zónában kulcsfontosságú az interakció, de vigyázzunk, a jó fejnek tűnő másik játékos simán lehet, hogy csak a pillanatra vár, és végez velünk.



A loot a Divisionben olyan, mint a legtöbb akció-RPG-ben: különböző színű tárgyakat találunk az ellenfeleknél, illetve a pálya eldugott részein. Ezek szinthez kötöttek és néha kifejezetten ritkák.

annál jobb cuccot rejthetnek. Persze az egész rendszer random, tehát előfordulhat, hogy napokig nem esik semmi jó, aztán másnap két sárga cucc is kipotyog valakiből. A játék ezen részével semmi gond nincs, kivéve talán azt, hogy néha kicsit átláthatatlan a sok kiegészítő, felszerelés és azok statisztikái. Jó dolog, hogy még tárgykészítés is helyet kapott a Divisionben, aminek köszönhetően négyféle komponensből felszereléseket és fegyvereket is kraftolhatunk magunknak. Ezeket a ritkább recepteket mellékküldetések teljesítésével szerezhetjük meg, vagy a végjáték során szerzett phoenix kreditekért vásárolhatjuk meg magunknak.

SÖTÉTSÉGBEN

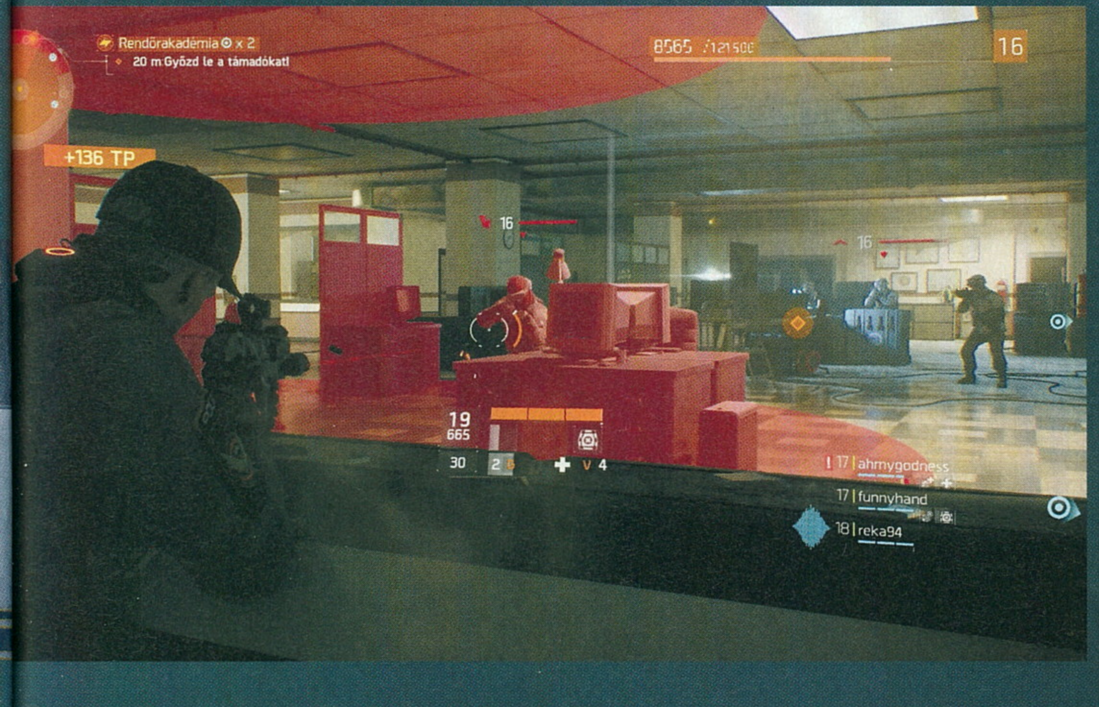
A Division tehát bőven nyújt lehetőséget a szórakozásra az egyszemélyes vonalon. De mi a helyzet a multival? Többszereplős módot kooperatív és kompetitív részekre szokták bontani, de jelen esetünkben ez a határ elmosódik. Kooperatív módon játszhatunk hagyományos küldetéseket (a legnehezebb fokozathoz már kötelező a 4 fő), de csapatba verődve beléphetünk a játéktér közepén elhelyezkedő, PvP-re alkalmas Fekete Zónába (FZ) is, ahol elit ellenfelek loottal teli ládák ölelésében várják, hogy kicsinálják bennünket. A Fekete Zónában már nyíltan összefuthatunk más ügynökökkel is, akik többnyire roppant barátságosak. Ugyanis amint megölünk egy másik ügynököt, renegátokká válunk, azaz meg leszünk jelölve a többi játékos számára a zónában. A renegát ügynökök pedig nem túl hosszú életűek, ezért aztán általában elbújnak valahova és megvárják, míg leesik róluk a vérdíj, hogy aztán mehessenek vissza eliteket farmolni.

Elképesztően tartalmas játék ez, de ha elérjük a szintlimitet, elég hamar beszűkül a lehetőségek tárháza.

A zóna érdekessége, hogy az itt szerzett tárgyakat nem vihetjük ki a bejáratokon, ugyanis olyannyira fertőzőek, hogy egy helikopterrel kell kimenteni azokat. Ezeknek a helikoptereknek a lehívása pedig hamar odavonzza a környékre az ellenfeleket és a többi ügynököt is, így aztán pikk-pakk túlfűtötté válnak az itt eltöltött pillanatok. Előfordulhat, hogy egy szerencsétlenül járt ügynök cuccait lenyúlják a többiek. Ugyanis ha meghalunk, a begyűjtött tárgyaink kiesnek belőlünk, ami aztán

MINDIG VAN ÚJ

A szezonbérlet idén három nagyobb csomagot ad a vásárlóinak, de előtte két ingyenes kiegészítővel is kényeztetnek minket a Ubisoft Massive fejlesztői. Az első április 12-én érkezett, Incursions címmel (v1.1.). Ebben benne van a startkor hiányzó tárgycsere, kapunk tárgykészleteket, új napi küldetéseket és egy vadiúj raid területet, amit piszok nehéz teljesíteni. A következő ingyenes csomag a májusban érkező Conflict lesz, amivel alaposan átalakítják a Fekete Zónát. A következő kiegészítők már komolyabb DLC-k lesznek: júniusban érkezik az Underground, aztán később a Survival, majd végül valamikor télen a Last Stand, ám ezekről sajnos konkrét információ egyelőre nincs.



A MAGYAR DIVÍZIÓ

Szeretjük, ha egy videojáték magyarul jelenik meg idehaza. Különösen az olyan igényes játékfordításoknak örülünk, mint ami a League of Legends alatt várja a játékosokat, amit még szinkronnal is megfejeltek. A The Division esetében szinkront nem, csupán magyar feliratot kapunk, ez viszont egész jól sikerült. A magyar verzióban anyanyelvünkön jelenik meg az összes felirat, beleértve az olyan nehezen fordítható dolgokat is, mint a karakter- és fegyverstatisztikák. A minőség pár apróságot leszámítva remek, amiket reméljük, egy későbbi patch folyamán javítanak.

gyakran ad okot heveny agyvérzésre és bosszúhadjáratra, az esetleges rosszindulatú lopásról nem is beszélve.

A Fekete Zónának saját rang-, kraft- és pénzrendszere is van, ezekhez kötve vásárolhatunk vagy készíthetünk ritka felszereléseket és fegyvereket, és ez alaposan kitolja az amúgy sem rövid játékidőt, nagyjából még 10-50 órácskával. A zóna egyetlen hibája csupán az, hogy bár PvP-re tervezték, gyakorlatilag nem sok játékos-játékos elleni küzdelemben van itt részünk, legalábbis egyelőre. Renegát ügynöknek lenni nem igazán kifizetődő, ezért aztán gyakorlatilag a FZ nem más, mint egy zóna azok számára, akik a végjáték kimaxolása érdekében jobb lootra vágynak a lezárt területről.

Egy biztos: a The Division látványvilágával nehéz versenyre kelni a műfajban, nagyon szép a játék!

ITT A VÉG

De mi a helyzet akkor, ha mindennek a végére érünk? Ha leküzdjük az utolsó küldetést, elérjük a maximális szintet, kifejlesztjük 100 százalékosra a műveleti bázis szárnyait, minden cuccunk szépen kililul és besárgul, de a Fekete Zóna izgalmaihoz nem fűlik a fogunk. Ez nagyjából a 25. óra környékén következik be, s ezután a játék valóban nem szól már másról, mint a lootért folytatott napi küldetések hajszolásáról és a FZ-rangunk kimaxolásáról. Ezek a dolgok viszont nem túl sok izgalommal kecsegtetnek abban az esetben, ha kerülni szeretnénk a FZ-t, ami érthető, hiszen egyrészt csak társakkal érdemes odamenni, másrészt francnak van kedve ahhoz, hogy más játékosok elvegyék a cuccainkat. Ezért aztán jelen pillanatban a végjáték nem nyújt túl változatos szórakozást, csupán a maximalista, mindenből jobb cuccra vágyók maradnak a végső bevetés után, akiket a 293 db összegyűjthető cucc, vagy a napi küldetések teljesítése köt le.

Kétségtelen viszont, hogy minden pozitívuma ellenére a Division nem mindenkinek ajánlható. Azok, akik nem tudják túltenni magukat rajta, hogy bizony olyan emberi ellenfelek lesznek, akikbe akár egy tárat is bele kell ürítenünk azért, hogy meghaljanak, jobb, ha messzire kerülik a játékot. A modern, ma ismert világunkhoz közelálló környezet ugyanis sokak számára elfeledteti, hogy ez bizony csak egy aRPG (még akkor is, ha a Tom Clancy neve ott virít a dobozon), ami a stílus minden jegyét magán hordozza. Az ellenfeleknek életereje és szintje van, lootot dobnak, és bizony sokszor nem szól másról a játék, mint a jobb tárgyak hajszolásáról. Ezenkívül tény, hogy nincs igazi PvP, a skill-rendszer túl kötött, a játékmenet pedig voltaképpen faék egyszerűségű. De apróbb hibái ellenére egy rendkívül tartalmas, igenis szórakoztató, szemkápráztató akció-szerepjátékról van szó, ami valószínűleg csak azokat fogja magával ragadni, akik amúgy is szeretik a gyűjtögetéssel, farmolással, fejlesztgetéssel járó bíbelődést. Simán bele lehet tenni 30 játékórát anélkül, hogy elunnánk, a végjáték esetében pedig a napi küldetések és a Fekete Zóna biztosítja a szórakozást, már amennyiben fogékonyak vagyunk az ilyesfajta repetitív farmolgatásra. Ezekre viszont még ráfér egy kis csiszolás, de a Division még így is az idei év egyik legnagyobb durranásának tűnik, amit vétek lenne kihagyni csak azért, mert divat utálni.

A lepusztult, holttestekkel teli New York hangulata egészen egyedülálló, ennyire sötét és borongós helynek még semmi sem festette le a nagy almát.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Core i5 CPU, 6 GB RAM, GTX 560 2 GB VGA, 40 GB HDD.

Nem tökéletes, de egy igazán szórakoztató akció-szerepjáték, amiben rengeteg a tartalom. De sajnos a loot-, a PvP és a skill-rendszer hagy némi kívánni valót maga után.

GRAFIKA:	97%
HANG:	95%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Elképesztő látvány, rengeteg megoldandó küldetés és begyűjthető cucc, amit egy remek harcrendszer köré építettek fel.

KONTRA

Nincs igazi PvP, a képességrendszer pedig nem nyújt elég változatosságot.

84%

ILYEN VOLT, ILYEN LETT

ÍGY VÁLTOZOTT A THE DIVISION

[IRTA CHOCHO]

A 2013-as E3-on bemutatott első játékmenet-videó sokak emlékezetébe beleégett, hogy aztán fröcsögő szájjal üvöltsék: a Ubisoft megint átvert mindenkit, a Division nem is lett olyan, mint amilyennek anno először bemutatták. Fontos azonban tudni, hogy ez nem a kiadó rosszindulatából eredő jelenség. Egy játék nagyon sokat módosul a végleges változatig, ezt a folyamatot pedig a Division esetében remekül le lehet követni. Tegyünk is így!

A The Division kifejlesztését egy teljesen saját grafikus motor, a Snowdrop Engine létrehozása előzte meg. Ezt 2010 környékén kezdte fejleszteni a Ubisoft Massive, Rodrigo Cortes művészeti vezető szerint pusztán azért, mert olyan technológiára vágytak, ami minden igényüket kielégíti, ilyet azonban nem találtak a piacon.

A motor egyébként egy korábbi, még a stúdió független idejében elkezdett kódon alapult, szóval ha tényleg a gyökerekig akarunk visszamenni, akkor egészen 2008-ig lavírozhatunk az időben. Az a korábbi motor azonban még nem a Divisionöz készült: a játék ötlete a Ubisoft felvásárlása idején fogant, és magához a projekthez kellett igazítani a motort.

A Snowdrop 2013 elején készült el, a játék fejlesztése is ebben az időben indult be igazán. Amikor tehát az E3-as demót leleplezte a Ubisoft, még mindenki azt hitte, hogy az abban látott dolgok megvalósíthatóak lesznek. Ne feledjük: több mint fél évvel vagyunk a PlayStation 4 és az Xbox One premierjétől, előbbiről még mindenki, mint egy atomerőműről beszél, utóbbi pedig egy felhőalapú rendszer akar lenni, ami nem is konzol, hanem amolyan általános szórakoztatóipari kütyü.

A grafika az E3-as változat képein egészen döbbenetes. Na, nem mintha a végleges verzió ne lenne gyönyörű, de ezeken a screenshotokon sokkal magasabb felbontású textúrákat és jobb részecskeeffekteket láthatunk. Persze, ehhez vas is kéne.

Az E3-as demóban látható jelenetek ezért is olyan ambiciózusak: a lenti képen látható, hogy nem egy Fekete Zóna szerepelt a tervek között, hanem három, a pálya sokkal nagyobb volt, az interfész pedig valós időben vetült volna ki a helyszínre, kicsit dinamikusabbá, sci-fisebbé téve az egész programot. A grafika is szebbnek indult: a motor minden olyan trükköt ismer, amivel a mellékelt képek döbbenetes színvonala elérhető, ám a fejlesztők később rájöttek, hogy a konzolok ehhez még nem elegek, a PC-k fejlődése pedig túl lassú, és az átlagos vásárló gépe 2-3 évvel később sem birkózik majd meg a látvánnyal. És nem, ez nem csupán grafikai opciók kérdése, hiszen rengeteg objektum, shader így is, úgy is folyamatosan „üzemelne" a háttérben, visszafogva a teljesítményt.

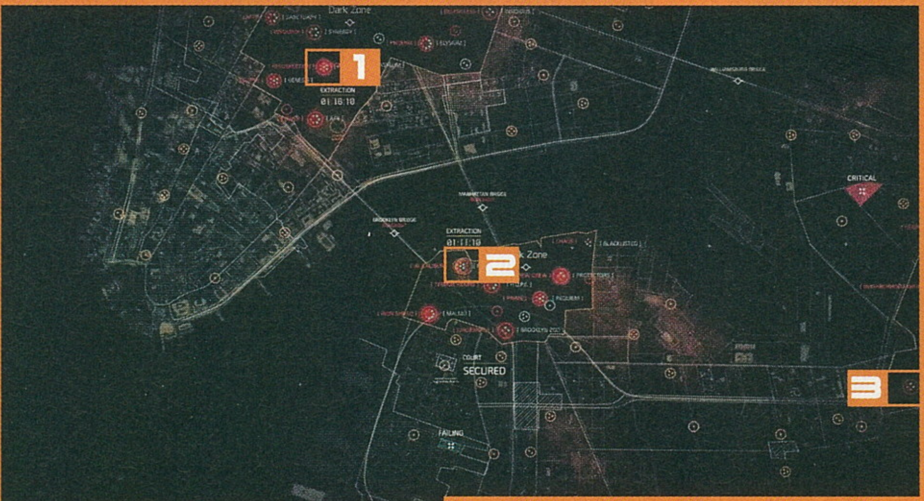
A pálya mérete is ezért csökkent, Fekete Zónából pedig, akármilyen röhejesen hangzik is, a szerverek miatt lett egy nagyobb, amelyet öt kisebb területre osztottak szét. Hiába, a Division nem egy WoW, a netkódja is teljesen máshogy üzemel, és valamiért nem bír el egyszerre annyi játékossal, hogy az megtöltsön öt teljes zónát. Legalábbis a fejlesztők szerint.

Hogy ez bullshit-e, nem tudom, elvégre kiegészítőkkel még bővíthető a játék. Előbbi esetben pedig akár üzleti fogás is lehet a dolog, és akkor máris tudnánk, mi lesz a cikk írásakor még ismeretlen tartalmú DLC-kben. De akkor sem igazán haragudhatunk, ha ez a helyzet, elvégre a The Division így is kifejezetten tartalmas alkotás lett, ami megéri a teljes árat.

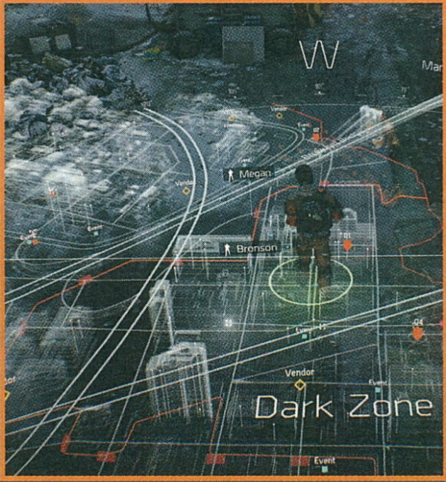
1 Eredetileg Manhattan déli csücske is egy Fekete Zóna lett volna, benne többek közt a Washington Square Parkkal és az East Village-dzsel.

2 Brooklyn a végleges játékban csak egy bevezető szakasz lett, eredetileg viszont a játéktér szignifikáns eleme lett volna, még egy Fekete Zónával.

3 És ha már füstbe ment terv: az E3-as verzió idején még Williamsburg is a játéktér része lett volna, harmadik Fekete Zónaként.



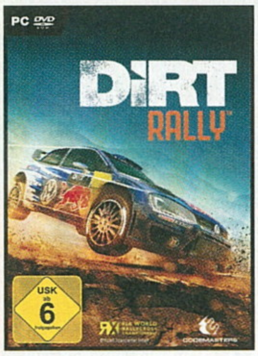
Az interfész a végleges változatban nem olyan látványos, mint a demóban volt. Anno a térkép valós időben látszódott a karakter körül, és interakcióba lépehett vele a többi játékos is. Ez most egy statikus felület.



PC GURU

ELŐFIZETÉSI AKCIÓK: JÁTÉK + MAGAZIN

DIRT RALLY



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

DOOM

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

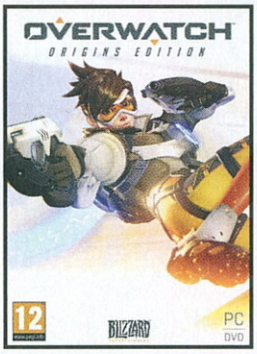
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

BATTLEBORN

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

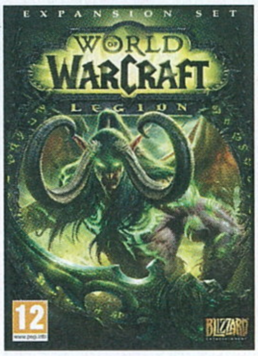
OVERWATCH



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	20.490 Ft
Hosszabbítással:	19.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	27.990 Ft
Hosszabbítással:	26.990 Ft

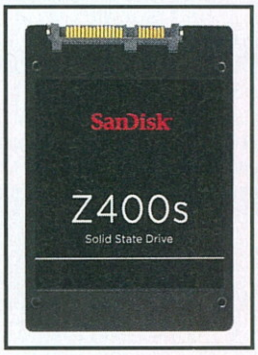
WORLD OF WARCRAFT



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

SANDISK SATA3 Z400S - 128GB



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	22.990 Ft
Hosszabbítással:	21.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	30.990 Ft
Hosszabbítással:	29.990 Ft

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a WWW.PCGURU.HU webcím ELŐFIZETÉS menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

KOCKAMESE

MINECRAFT: STORY MODE

[ÍRTA WILSON] **Ha egy kép többet mond egy szónál, akkor a Minecraft egyenesen az interaktív bábjátékok örök klasszikusa, egy végtelen mondandóval és tartalommal rendelkező játszótér, ikonikus karakterek garmadájával, és olyan képi világgal, amit legalább annyira könnyen felismer egy átlagember, mint a Mario-univerzumot.**

Ennek persze az a hátránya, hogy bár a Minecraft tökéletesen működik olyan területeken, ahol nincs szükség szavakra, csak a képi világára – például a LEGO-szettek univerzumában –, de ahol már igazi szereplők, és velük együtt párbeszédek is vannak, ott komolyan el kell gondolkozni azon, miként állhat össze az egész. És ha nem a Telltale, hát ki értene jobban ehhez a problémához? Elvégre ez a stúdió ugrott neki sikeresen az alapvetően csak grandiózus történetben gondolkozó Borderlands személyesebbé tételének a zseniális Tales from The Borderlandsszel, és csinált egy parádésan hangulatos pókerjátékot különböző, egymástól a lehető legtávolabb álló videojáték-karakterek szerepeltetésével.

REND A LELKE MINDENNEK

A Minecraft: Story Mode-ban pedig karakterek akadnak bőven. Az első epizódban debütált banda – a tejfölösképű Jesse, a sidekick szerepét betöltő Axel, az anyáskodó Olivia és Reuben, a malac – csak egy versenyt akart megnyerni, aztán nyakukba kapták az egész világ megmentésének feladatát, miután egy megalomán zseni elszabadította a Witherstormnak nevezett lényt, aki szó szerint elkezdte felfalni a Minecraft kockauniverzumát.

A hangulatos, meglehetősen mozgalmas első epizód után azonban a Story Mode pontosan abba a problémába futott bele, ami a Telltale játékainak zömét jellemzi: nem tudja jó tempóra felfűzni az eseményeket. A második epizódban gyakorlatilag nem történik semmi, a harmadik csak kicsit lép a gázpedálra, az utolsó fejezetek pedig nagyon fontos dolgokat darálnak el nagyon gyorsan, hogy aztán visszatérjenek az érdektelen üresjáratok világához.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2 GHz CPU, 3 GB RAM, DirectX 9.0c 512 MB VGA, 3 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Az egyik leggyengébb Telltale-játék, kidolgozatlan és felejthető karakterekkel, gyenge történettel, de tökéletesen használt Minecraft-elemekkel.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Tökéletes Minecraft-hangulat, pompázatos látványvilág.

KONTRA
Lélektelen és sablonos karakterek, rendkívül kiszámítható és végtelenül egyszerű történet.

70%

Apró segítség: PC-n hajlamos fagyni a játék, ilyenkor a hálókártya letiltása vezet eredményre. Igaz, offline módban már nem ad achievementeket.

RÜKVERC

A Telltale-játékok ismerőinek ez nem akkora újdonság. Valami hasonló jellemezte a szintén borzasztóan lassan beinduló Game of Thronest is, csakhogy ott egyrészt a világ, másrészt a remekül kidolgozott és körülményesen felépített karakterek azért sokat segítettek a helyzeten. Itt azonban ez csak a Minecraft-univerzumról mondható el, az oda megálmodott fiúkról és lányokról már nem: nemhogy nincs kiemelkedő személyiségük, de egyedi ismertetőjegyekkel sem nagyon rendelkeznek. Pontosan azt az egysíkú panelt hozzák, amit a bemutatkozásukkor kiosztottak nekik. A világot megmenteni hivatott, de a bátorság útjának elején járó főszereplő, a buta, de szerethető társ, a megmentésre vágyó hölgy, a makacs riválís, és a felesleges machinációkba bocsátkozó főhős egész egyszerűen kevés az érdeklődés fenntartásához. Főleg öt teljes fejezeten át, még ha azok a Telltale-mércéhez képest kifejezetten rövidek is a maguk egy-másfél órás játékidejével.

Egy érdem azonban vitathatatlan: az, hogy a Minecraft világa ennél hangulatosabban, aprólékosabban és hűebben nem is elevenedhetett volna meg. Még ha hagyományos világépítésről nem is beszélhetünk, hiszen csak kisebb-nagyobb szobák és folyosók között ingázunk, és nem rendesen felépített településeken, vagy nevesített lokációkon. Így ha másért nem, hát legalább emiatt megéri felülni erre az alig 10 órás menetre. Mert a Rend története ugyan totálisan felejthető, és egyértelműen egy alsóbb korosztálynak szól, a Minecraft-univerzum még mindig kortalan – mind a célközönséget tekintve, mind a Minecraft-franchise jelentőségét nézve az egyetemes videojáték-történelemben.

FIZETŐS REPETA

Semmi meglepő nincs abban, hogyha valami sikeres és folytatódik, csak épp nem mindegy, hogyan: a Telltale tőle teljesen idegen módon már a Minecraft: Story Mode befejezése előtti napokban kitalálta, hogy a történetnek folytatódnia kell, méghozzá hamar. Bár a Story Mode meséje kerek egészet alkot, idén nyáron kap egy hatodik, hetedik és nyolcadik fejezetet is, a régi gárdával, de új fizetési feltételekkel, hiszen 15 eurót (4700 Ft) kérnek érte, és a futtatásához szükség van az alapjátékra is.

TESSÉK VIGYÁZNI, AZ AJTÓK ZÁRÓDNAK!

Bus-Simulator 16

[ÍRTA **BÖJTI**] Van már mezőgazdasági, kamionos, életmentő, sőt hajózási szimulátor is, így aztán az lenne a csoda, ha a városi buszozgatás kimaradna az egyre terjedelmesebb repertoárból. Pláne úgy, hogy a tömegközlekedési eszköz nyújtotta élvezetek már régóta a videojátékok világát színesítik.

Azt mindenképpen le kell szögeznem, hogy ilyen-olyan szimulátorok már régóta léteznek, maximum az utóbbi években váltak igazán sikeressé, és jutottak el a szélesebb közönséghez (lásd keretes írásunkat egy kis nosztalgiáért!). Buszos játékból is sok napvilágot látott már, ezek közül azonban talán csak az OMSI 2 vált visszafogott módon kiemelkedővé, míg a zsáner kapcsán ismert astragon kiadásában megjelent Bus-Simulator 2012 nem lett valami nagy eresztés, sőt! Éppen ezért voltam rendkívül kíváncsi a négy év kihagyást követően érkező, fejlesztőcsapatot váltó 16-os epizódra, amihez a pozitívabb fogadtatású CITYCONOMY után nagy reményeket fűztem. Hiába no, nincs is jobb kikapcsolódás egy fárasztó nap után, mint kamionozni az amerikai vagy európai tájakon, elszállítani a szemetet, vagy furikázni a hálás utasokat.

A KORMÁNY MÖGÖTT

Nem túl meglepően indít a stillalive produkciója (már a magyar nyelv választhatóságán kívül), azt meg kell hagyni. Van egy megörökölt busz, egyetlen betanító fázis, majd egy első, kisebb útvonal, innentől pedig

ADATOK

KIADÓ
astragon Entertainment

FEJLESZTŐ
stillalive studios

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

INFO

A Bus Simulator 16 2016. március 2-án jelent meg. Steamen 24,99 euróba kerül (kb. 7800 Ft), de dobozosan is megvásárolható nagyjából 3000 forintért.

Gyerekkorunkban mi is sokszor játszottunk autóbuszost az óvodában. De ennyire egyik autógumiból épített busz sem volt király soha. Köszönjük!

lehet utazgatni a megállók között. A lényeg a következő: KRESZ szabályait betartani (azonosak a hazaival, tehát a jogosítvánnyal rendelkezők fújják a dolgot, van itt macisajt és minden egyéb nyalánkság), célállomásoknál beparkolni, utasokat felvenni. Ami igazán jópofa a kötelező elsőbbségadáson, a szirénázó járművek elengedésén és a gyalogosok előtti satufékezésen túl, az többnyire útközben és az utazóközönség felvételénél történik. Egyszer ugye a megállóknál jelezni kell az irányváltást, beállítani a tökéletes pozíciót, kinyitni minden ajtót. Az első ajtón felszállók közül sokaknak manuálisan adható ki a jegy (mindenki más automatikusan fizet), ami azt jelenti, hogy maga a játékos üti be a konkrét lehetőségeket (egyszeri, heti, diák, több darab stb.), majd adja ki a visszajárót. Ehhez szükség van némi fejszámolásra, de pár kör után az ember már automatikusan fújja, mikor mennyit kell perkálni a kedves kosztümernek. Aztán jöhet az ajtók bezárása (vigyázni kell, hogy senki ne maradjon le), az indexelés, majd a kiállás, innentől pedig mehet tovább a szekér.

Hogy azért legyenek hirtelen fejlemények, a szolgáltatással élők különféle igényekkel állhatnak elő. Fáznak vagy melegük van, tolószékesként a rámpa lenyitását kérik, ilyenkor pedig ugye maga a sofőr intézkedik. A vezető ekkor egy mozdulattal már kint is van a székből, nyomja a középső ajtónál lévő gombot, vagy éppen állítja a fűtést, de az sem okoz gondot, ha egy részeg felszálló elzavarása a feladat. Sőt ha beragad az ajtó, akkor azt saját kézzel kell helyrehozni – persze az is előfordulhat, hogy egy kedélyes utas állt be az ajtóba, az pedig ennek hála nem záródik, ilyenkor bizony odébb kell

AZ ELSŐ FUVAR EMLÉKÉRE

EMLÉKSZEM, HÚSZAS ÉVEIM LEGELEJÉN, 2000 KÖRNYÉKÉN MÉG A SEGA MEGBOLDOGULT DREAMCAST GÉPÉN MÚLATTAM AZ IDŐT A FORTYFIVE KÉSZÍTETTE TOKYO BUS GUIDE SEGÍTSÉGÉVEL. A RENDKÍVÜL HANGULATOS PROGRAMBAN A HELYI VISZONYOKNAK ÉS KÖZLEKEDÉSI SZABÁLYOKNAK MEGFELELŐEN KELLETT LESZÁLLÍTANI AZ UTASOKAT A MEGÁLLÓKBA, MIKÖZBEN AZ IS A JÁTÉKOS FELADATA VOLT, HOGY AZ ERRE A CÉLRA DEDIKÁLT GOMBBAL A KÖVETKEZŐ ÁLLOMÁS NEVÉT ISMERTESSE. ÉRDEMES RÁNÉZNI ERRE A CÍMRE IS, BÁR A HARDVER „VÉNSÉGÉBŐL” FAKADÓAN A VIZUÁLIS INGEREK MÁR TERMÉSZETESEN NEM TÚL ERŐTELJESEK.

hessegetni a delikvenst, mert tanulja már meg, hogy hol is van a helye.

Szóval vannak jópofa húzások, érdekes és élvezetes pillanatok, amik feldobják az egyébként sem unalmas furikázást. Nem egyszer dugóba lehet kerülni, a többi sofőr meg hajlamos az autóval egy zebra előtt ledekkolni, mert a gyalogosok fel-alá járkálnak azon, esélyt sem adva a továbbjutásra. Ilyenkor lehet nyomni a dudát, mint a veszett, hisz ugye a tülkölés egyből szárnyakat ad, aminek hála a legjobban beállt sorból is hamar kirepül a városi mazsola. Az meg egyértelmű, hogy vigyázni kell, hiszen míg a karambol és a gyorshajtás pénzlevonással jár, a gyalogosok elütése azonnali újrakezdést eredményez. Akkor pedig már inkább késik a jóérzésű buszos a következő megállóból (mert biza időre kell odaérni), és nem csinál matricát a sétálgató lakókból, akik egyébként inkább néznek ki klónnak, androidnak, mintsem élő, hús-vér személyeknek.

SIKERRE FEL!

Azért a Bus Simulator 16 – bár így is szórakoztató – nem merül ki ennyiben, a rendszer sokkal összetettebb a szimpla ide-odaszállítás szimulációjánál, hiszen némi menedzsment is kerül a képbe. A bevételek megnövekedése után lehet új buszokat venni (sőt még ajándékba is jut egy), azokat ki is lehet festeni, matricázni, továbbá hirdetések is felkerülhetnek az oldalukra, ami plusz pénzt hoz a konyhára. Sorban nyílnak meg a város különböző részei (összesen öt, köztük a kezdő kertvárossal és a későbbi modern negyeddel), ami új útvonalakat is jelent, sőt munkavállalókat is lehet alkalmazni. Így lesz az első fuvarokból nagyratörő vállalkozás, ami saját alkalmazottakkal, több busszal és útvonallal, rengeteg bevétellel jár. És akkor még a multiplayer szóba sem került, aminél ismerősöknek és ismeretleneknek is ki lehet adni a bérmunkát, mi több, a teljesíthető kihívások is bekerülnek a képbe.

HA GYAKRAN BUSZOZOL, ÉS ELEGED VAN A ROSSZ FEJ SOFŐRÖKBŐL, AKKOR MOST MEGMUTATHATOD, HOGY KELL EZT CSINÁLNI!

A mozgáskorlátozott utasok nem azért kérnek segítséget, mert szívatni akarják a buszsofőrt. Bár egyes budapesti buszosok szentül ezt hiszik...

OLYAN JÓ, MINT KAMIONOZNI

Maga a buszozás nagyon élvezetes, megnyugtató, igazi kikapcsolódás, ráadásul a tartalomnak hála minimum tíz órát el lehet ütni a Bus Simulator 16 társaságában. Az utasok folyton beszélgetnek (időjárásról, partikról, gyermekáldásról, egy sikeres üzletről, vagy éppen arról, mit vegyenek egy videojátékos boltban – természetesen a teszt alanyát!), mindig van valami új esemény, a napszakok váltakoznak, a kezelés pedig rendben van. Ugyan nálam a kontroller mellé rendelt billentyűzet és egér kombináció vált be a legjobban (így minden opciót könnyen és gyorsan elértem), a testreszabhatóságnak hála vannak alternatívák is.

Ez azonban a játék pozitív oldala, amihez csatlakoznak negatívumok is. A grafika inkább csak funkcionális, 2016-ban ez a látvány már elég kevés (főleg a ködösítések mellett), de a külcsín plasztikus stílusának hála legalább senki sem lesz rosszul az alacsony felbontású tömbépületektől és béna emberektől. Ennek megfelelően a hangok sem az igaziak, a rádiós zenék tingli-tangli instrumentális muzsikák, a dialógusok ismétlődnek (ha még egyszer valaki úgy szólít meg, hogy „drága”, ráadásul hímnemű, azt a hússzal száguldozó mentőautó elé vetem, esküszöm!), a város pedig nem egy igazán nagy élettel teli metropolisz, hanem inkább egy kisváros látszatát kelti. Nincsenek nagy boltok és látványosságok, csak pár tér, templom, komplexum.

Mindettől függetlenül azonban a Bus Simulator 16 rendelkezik valamivel, ami mindenféle technikai brillírozásnál fontosabb: hangulattal. Élvezetes a vezetés, noha elsőre fura a nagy testű gépek irányítása (csak a MAN licencelt, a többi másolat), még a kamionok után is, pár órát követően azonban nagyon kézre tud állni a kanyarodás és a tökéletes ív. Ezen túl pedig van tartalom, menedzselés, szóval komoly panasz nem érheti az új fejlesztőket. Nem ez lesz az év játéka, azonban ha valaki hozzám hasonlóan bírja az ilyen utasszállítós mókákat, az egy visszafogott leárázást követően bátran vesse bele magát az astragon új produktuma nyújtotta nyugodtabb, lazább élményekbe. ■

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 3,3 GHz vagy AMD Phenom II X4 3 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 470 VGA, 4,5 GB hely.

Egészen jópofa megvalósítása a városi buszvezetésnek, ami ha nem is tökéletes formában, de nagyon hangulatosan, érdekes helyzetekkel nyakon öntve tálalja ezt a munkát.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Viszonylag nagy, öt területre osztott helyszín, menedzsment, testreszabhatóság, többfajta busz, vicces problémákkal előálló utasok, ráadásul mindezt magyar nyelven kapjuk meg.

KONTRA

Technikailag nagyon elmaradott, sem a grafika, sem pedig az audio nem felel meg az elvárásoknak.

70%

MEGÁLL AZ IDŐ

QUANTUM BREAK™

[ÍRTA CHOCHO] Azt mondják, ami volt, elmúlt, de ha tehetnéd, változtatnál rajta? Megmásítanád a múltat, hogy szebbé tedd a jelent? És ha már itt tartunk: önzésnek számít az egész univerzum sorsával játszani csak azért, hogy az elvesztett szeretteid újra melletted legyenek? A finn Remedy legújabb játéka többek között ezekre a kérdésekre keresi a választ, ám hogy megleli-e őket, nemcsak a fejlesztőkön, hanem bizony rajtunk, játékosokon is múlik.

Hat év. Ennyi ideig tartott, hogy a Max Payne-nel és az Alan Wake-kel történelmet író finn Remedy új játékkal rukkoljon elő. Nem siették el: a Quantum Breakről az Xbox One bejelentése óta tudott a világ, azaz csaknem három esztendőt vártunk a már akkor is hosszú ideje készülő programra. A fejlesztők egy olyan akciójátékban gondolkodtak, amelynek gerincét az idő manipulálása adja. Ez önmagában még nem lenne újdonság, ám a Quantum Break történetét időnként félórás, élőszereplős sorozatepizódok törik meg. Ezek nem szokványos átvezetők, hanem a sztori egy bizonyos aspektusát tárják fel, egészen egyedi módon házasítva össze a televíziózás és a videojáték médiumait. És bár mindez leírva érdekfeszítően hangzik, sajnos a valóságban nem működik olyan jól, mint amennyire a finn srácoktól elvárná az ember.

TE MIT TENNÉL?

A sztori egy félresikerült időgép-kísérlettel indít: a főszereplő Jack, fizikus öccse és legjobb gyermekkori barátja segítségével megpróbál beindítani egy még instabil berendezést, ez pedig balesethez vezet, minek következtében megsérül az idő szövete, és szép lassan az egész világ elkezd összeomlani. A cél adott: minden eszközzel meg kell akadályozni az idő végének eljövetelét, még akkor is, ha az esemény a jövőben már bekövetkezett. Ez nemcsak a fizikai törvények miatt nehéz feladat, hanem azért is, mert egy gonosz multicég, a Monarch is igyekszik Jack útját állni. Még szerencse, hogy hősünk a baleset során szuperképességekre tett szert: szabadon manipulálhatja az időt, így van esélye a vállalat állig felfegyverzett kommandósaival szemben.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Game Studios

FEJLESZTŐ
Remedy Entertainment

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

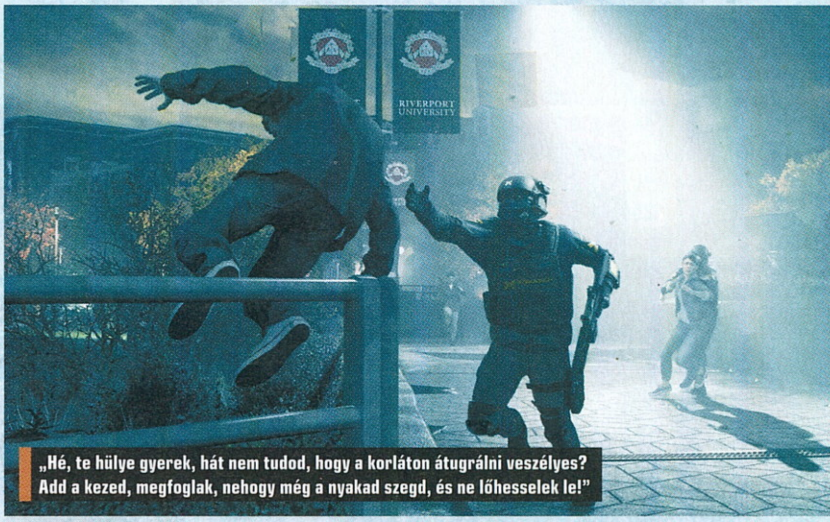
INFO

A Quantum Break 2016. április 5-én jelent meg Xbox One-ra és PC-re. Utóbbi változat csak a Windows 10 Store-ból érhető el.

A történetbe ennél mélyebben nem mennék bele, mert egyrészt a legfontosabb szereplőkre kitérünk keretes írásunkban, másrészt pedig mert a Quantum Break legjobb részéről van szó, amit ráadásul akaratlanul is szénné lehet spoilerezni. Itt kérem, minden mindennel összefügg, a sok-sok különálló szál pedig nem is biztos, hogy elsőre koherens képet alkot. Főleg, hogy a sztori folyamán négy alkalommal választás elé is kényszerülünk, döntéseink pedig befolyásolják a szintén négy élőszereplős filmbetétet, és ennek megfelelően a játék történetének alakulását is. A variációk száma természetesen véges, és nem is mindegyik döntésnek lesz valós, érezhető hatása a folytatásra. A forgatókönyv minősége azonban olyan profi, amilyenre videojátékban csak kevés példa akad. Hiába, Sam Lake érti a dolgát (lásd a dobozt!).

Ráadásul a karaktereket ezúttal profi színészek alakítják, akiknek nem csak a mozgását, de a teljes mimikáját átültették a programba. Ennyire életszerű arcizmokkal az L.A. Noire anno kissé burleszkes jelenetei óta nem találkoztunk. Ez azért jó hír, mert akárcsak a Rockstar alkotásában, a Quantum Breakben is fantasztikus alakításokat csodálhatunk meg. A főszereplő Jacket a fejlesztés kései szakaszában Shawn Ashmore-ra osztották, és ez kiváló döntés volt, mert a kölyökképű színész egyszerre pimasz és komor az egyébként meglehetősen titokzatos figura megformálójaként. A legjobb alakítást azonban kétségkívül a főgonosz Pault játszó Aidan Gillen nyújtja: a Trónok harca Kisujja szemében egyszerre tükröződik bánat és öröm, büszkeség

> A Remedy mindig is rövid, filmszerű játékokat készített, és ezen trend alól bizony a friss Quantum Break sem kivétel.



„Hé, te hülye gyerek, hát nem tudod, hogy a korláton átugrálni veszélyes? Add a kezed, megfoglak, nehogy még a nyakad szegd, és ne lőhesselek le!"

A Monarch alaposan felkészült az idők végezetére: speciális öktözékű katonái akár a megfagyott időben is képesek ide-oda teleportálgatni.

és szégyen, félelem és vakmerőség. Mindez pedig nem csak az előszereplős jelenetekre igaz, hanem a játékmotorral készült átvezetőkre is. A Remedy saját fejlesztésű grafikus motorja döbbenetes minőségben tárja elénk a szereplőket, így még a filmből játékba váltás sem olyan zavaró. A játékba ültetett minisorozat egyébként Paul és a Monarch szálait boncolgatja, és bár át is lehet ugrani az epizódokat, érdemes mindet megnézni, mert tényleg izgalmas jeleneteket tartogatnak.

AZ IDŐ VASFOGA

Igen ám, csakhogy a Quantum Break nem film vagy sorozat, hanem elsősorban játék, és mint ilyen, képtelen felérni a körítés roppant magas színvonalához. Amikor Jacket irányítjuk, tulajdonképpen három dolgot teszünk felváltva: követünk valakit, keresgélünk a pályán, illetve harcolunk a Monarch kommandósaival. És sajnos csak velük, a változatosság tehát nem gyönyörködtet, sőt még igazi főellenfelekre sem futja az alig 5-6 órás kaland során. Ezt az időt pedig nyugodtan tessék a minisorozattal együtt számításba venni: a Quantum Break olyan rövid, hogy egy tapasztaltabb játékos akár egyetlen délután alatt befejezheti.

Oké, a fejlesztőket ismerve ez talán nem meglepő, végső soron a korábbi játékaik sem voltak eposzi méretűek. Ugyanakkor az Alan Wake azért kitartott 8-10 órát, sőt a gyűjtögethető cuccok és a nagy pályák miatt ennek sokszorosára rúghatott egy-egy végigjátszás.

Naplótöredékeket, tévéműsorokat, e-maileket és egyéb nyalánkságokat Jackkel is összeszedhetünk, sajnos azonban sokkal kevesebbet, mint Alannel. Ez a csökkenő tendencia egyébként a játék minden elemére igaz: kevesebb az interakció, kevesebb a lövöldözés, kevesebb az ellenfél és – sajnos – kevesebb az ötlet. Emlékeztek még az Alan Wake fantasztikus kombájn bossharcára? Vagy épp arra a jelentre, amikor a félnótás Barryvel egy instant rockkoncert közepette kellett leszámolni a hullámokban özönlő ellenséggel? Esetleg az euforikus érzésre, amikor végre a legnehezebb fokozaton is befejeztétek a játékot? Na, ezek azok a dolgok, amik bizony hiányoznak a Remedy legújabb munkájából.

IDÉTLEN IDŐKIG

Helyette kapunk pár teljesen átgondolatlan játékelemet, mint amilyen a fejlődési rendszer. Mint ugye említettem, Jack szuperképességekre tett szert, ez pedig a gyakorlatban hat aktív skillt jelent. Egy buborékban megállíthatjuk az időt, pajzsot vonhatunk magunk köré, fényhez közeli sebességgel futhatunk, teleportálhatunk, időrobbanásokkal sebezhetünk, illetőleg láthatóvá tehetjük a pályán elrejtett extrákat, küldetéspontokat. Ezeket a képességeket akár láncba is szervezhetjük, így elméletileg megállíthatatlan időterminátorként darálhatjuk le a Monarch hadseregét.

És valóban: elképesztően jó érzés egy lefagyasztott ellenfélhez odarohanni, elvenni tőle a fegyverét, majd fejbe lőni vele egy másik, kellemetlenkedő alakot, miközben a páncélozott szakaszvezetőt egy időrobbantással küldjük a másvilágra. És hogy ezeket a skilleket még fejleszthetjük is? Milyen király már – gondolhatnánk, és gondoltam elsőre, amikor a játék felhívta rá a figyelmem a harmadik fejezetben. Annyi a bökkenő csupán, hogy mindössze öt fejezet van (ezek közé ékelődik az említett 4 db filmecske), a fejlesztések pedig összevissza találhatók a pályákon, azaz nem

A MONARCHIA MÖGÖTT

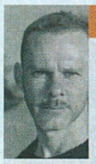
A Quantum Breakben sok fontos szereplő megfordul, sőt igazából az összes nevesített karakter befolyásolja a sztorit. Ugyanakkor az alábbi négy személy mindenki másnál fontosabb és titokzatosabb...

JACK JOYCE

Jack afféle önjelölt hős, meglehetősen viharos múlttal. Gyermekként vesztette el szüleit autóbalesetben, később emós zenekart alapított, majd piti bűnöző lett, aki a fegyverektől sem riadt vissza. Öccsével, Willel nincs túl jó kapcsolata, de amikor a legjobb barátja, Paul kéri fel segíteni, szó nélkül útra kel.

PAUL SERENE

Paul egy ambiciózus tudós fiatalember, aki megszállottan kutatja az időutazást. A Riverporti Egyetemen meg is épül az első működő időgép, Serene azonban beszorul a masinába, és olyasmiket lát, amiket senkinek sem volna szabad. Ő is szuperképességeket szerez, és a múltba utazva megalapítja a Monarchot. Akik aztán persze meg akarják ölni...



WILL JOYCE

Paul semmire sem menne a született zseni Will nélkül. Jack öccse amolyan bogaras srác, aki a saját romos laborjában jön rá az időutazás nyitjára. Csakhogy a játék elején visszautasítja az átalakult Paul ajánlatát, ezért pedig az életével fizet, felébresztve ezzel Jack bosszúvágyát.

BETH WILDER

A Monarchnál szolgáló zsoldos rideg külseje érző szívet rejt, és bár maga sem tudja, miért, de nagyon hamar kulcsfontosságú szereplőjévé válik a riverporti katasztrófának. És hogy miért áll azonnal Jack oldalára? Nos, mondjuk úgy, hogy nem a főhős két szép, kék szeméért.

Jack, az időgyógyász most egy igen különleges fantomműtétet hajt végre a páciens kvantumenergiai auráján. És még egy kis pénzenergiát is átad.

attól leszünk erősebbek, hogy tapasztalatot gyűjtünk, hanem attól, hogy a sztori állandó siettetése ellenére sétafikálásra pazaroljuk a drága időt. „Jack, siess, mindjárt vége a világnak! / Megyek már, csak megnézem, mi van e mögött a szemetes mögött, tuti ide rejtette el Paul a legtitkosabb iratait."

Mindezt pedig feleslegesen, mert normál fokozaton én kettő, azaz mindössze kettő fejlesztést aktiváltam, és ezeknek sem láttam különösebb hasznát. Hardon játszva más a helyzet persze, igaz, nem sokkal: inkább a lőszertartalékokra és a megfelelő pillanatban elsütött skillekre kell támaszkodnunk. A fejlődés tehát egy gyakorlatilag funkciómentes extra, amit mezei tárgygyűjtögetéssé degradált a Remedy. Ezt pedig ők is érezték, nyilván nem véletlenül mutatták be a játék felénél...

MÁR LŐNI SINCS IDŐ

Eközben a harcrendszert sikerült elbarmolni a fedezékrendszer hiányával. Távol álljon tőlem sírni emiatt, elvégre manapság abban a shooterben is virágos ládák mögött gubbasztunk, amelyikben ez csak olcsó divatfogás. A Quantum Breaknek viszont bizony mondom, jót tett volna ez a funkció. Jelenleg Jack magától guggol le, ha fedezék mögé ér, e felett viszont elkélne a kontroll, mert nehéz észrevenni, mikor lóg ki valamelyik testrésze. És bár a folyamatos mozgás, ide-oda teleportálás, rohangálás elengedhetetlen (az ellenfelek is állandóan helyezkednek), igenis jó lenne egy-egy pillanatra szusszanni, hogy legalább felmérhessük a terepet – különösen nehéz fokozaton játszva.

„DLC? AZ VALAMI RITKA NEMI BETEGSÉG?"

A Quantum Breakhez nem lesznek DLC-k, pont – jelentette ki a Remedy még márciusban. Ezen sokan meglepődtek, főleg, mert az Alan Wake történetét tulajdonképpen a letölthető tartalmak fejezték be. Ugyanakkor a QB lezárása való igaz, hogy nem nagyon engedi a kiegészítéseket. Folytatni lehetne persze, de a felmerülő kérdések inkább a lírai befejezetlenség számlájára írhatók.

Időutazás ide, filmbetétek oda, a Quantum Break még mindig egy mezei akciójáték, és mint ilyen, a lövöldözés a legfontosabb benne. Gondolnánk.

El sem tudom mondani, micsoda megkönnyebbülés volt a Quantum Break után visszaülni a The Division elé: a Ubisoft alkotása az egyik legjobb fedezékrendszerrel ellátott játék a piacon, és noha a Remedy terméke nem hasonlítható vele össze, tény, hogy időnként kifejezetten nehézkes játszani vele. Arról nem beszélve, hogy az Xbox One-os változat a teszt során kismillió buggal, apróbb hibával és szaggatással küzdött. Ami a PC-s portot illeti, a gépigénye elég magas, az irányítás viszont az egérnek hála picit jobb. Megfelelően erős vassal akár 4K-ban is képes folyamatosan futni, és tény, hogy sokkal szebb a konzolos kiadásnál, ami mintha csak a gép utolsó leheleteit sajtolná ki a platformból.

A másik hátizsákjának ráncigálása az általános iskola után sem megy ki a divatból. Akkor sem, ha tolltartó helyett időrészecskékkel van tele a pakk.

NEM TÓ, ÓCEÁN

Sam Lake, született Sami Järvi, finn író, aki Petri Järvilehto Remedy-alapító régi barátjaként került a csapathoz, hogy segítsen összehozni a Death Rally sztoriját (ne kérdezzétek, hogy ehhez minek kellett profi író). Lake hamar kinőtte magát, a Max Payne 1-2 és az Alan Wake történeteit is ő jegyezte, a Quantum Break fejlesztését pedig már teljes egészében ő koordinálta. Sajnos könyvei, novellái nincsenek, igaz, Twitteren folyton ezek miatt rágják a fülét a követői, szóval talán egy nap beadja a derekát, és ír valami polcról levehetőt is.

Nem vicc: az xboxos Quantum Break szaggat, a felbontása néha lesüllyed 720p-re, és még apró bugok is tarkítják, bár ezeket folyamatosan irtják a foltokban. Egyébként, ha már szóba jött a látvány, ez is vegyesre sikerült. A karaktermodellek döbbenetesek, egyes pályarészek pedig nagyon részletesen ki lettek dolgozva, nem beszélve a remek speciális effektekről. Ugyanakkor a textúrákra ráfért volna némi polír, és a Monarch irodái is kissé üresek.

NYUSZI, HOPP!

Mindez azonban semmi ahhoz képest, hogy a lövöldözés nem az igazi. Főleg az Alan Wake kreatív játékmenetéhez viszonyítva látványos az egyszerűsödés. Holott ötletek voltak a tarsolyban: az idő széthullásával egyszerre összeomló Riverport városa lenyűgöző látványt nyújt, néha egy vonat száguld keresztül egy irodaépületen, máskor egy tankerhajó zúzza szét a pályát, hogy az utolsó pillanatban befagyott idő szokatlan platformelemekké változtassa a széthajló acéltestet. Ja, igen, platformelemek. Remedy, drága jó Remedy! Egy TPS-nek sem áll jól az ugrabugrálás és platformozás. Az Alan Wake-ben még elment a dolog szódával, a Quantum Breakben azonban sok esetben röhejes halált halunk majd, amiért nem látni rendesen, hová kell ugrani, és ezért a próba-cseresznye módszerre hagyatkozva kell átjutnunk a befagyott időn. A program in-game szekvenciái összességében olyan hatást keltettek, mintha egy még csiszolásra, fókusztesztre váró bétával játszanánk: minden működött, de kellett volna ennek az egésznek még 1-2 hónap extra idő a sütőben.

IDŐLEGES?

Mindehhez vegyük hozzá a kissé fantáziátlan fegyverarzenált (csak sima géppisztolyok és pisztolyok adják a repertoárt, gránát és rakétavető pl. nincs is), a kevés ellenféltípust, a sokszor egymás után felhasznált pályákat (a Remedynél az időutazás ugyanis azt jelenti, hogy ugyanazt a helyszínt más-más időben kell kipucolnunk), és kapunk egy látványos, nagyon hangulatos játékot, ami azonban inkább tévésorozat és interaktív filmélmény akar lenni, semmint akcióprogram. Identitászavaros alkotás lett hát a Quantum Break, azt azonban minden sirámom ellenére le kell szögeznem, hogy a történet, az érzelmi hullámvasútként működő átvezetők, és a „tipikusan remedys" tervezési megoldások miatt csak rávett, hogy ismét nekiessek.

Az újrajátszhatósági érték tehát adott, főleg hogy a sztorit eltérő mederbe is lehet terelni. Amennyiben valaki hozzám hasonlóan ismeri és szereti a finn csapat toposzait, élvezni fogja a Quantum Breaket, Xbox One-t azonban ezért a játékért sem éri meg venni, akkor már inkább ruházzatok be egy tisztességes videokártyába, na meg a Windows 10-be...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-4460, GeForce GTX 760 vagy Radeon R7 260x, 8 GB RAM, 55 GB HDD, Windows 10 (64 bit).

Hangulatos és érdekes játék, ami azonban pont az akció mezsgyéjén vérzik el. Nem lesz belőle legenda, de azért megéri tenni vele egy kósza próbát.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Remek sci-fi történet egyedi tálalással, nagyszerű színészi munkával és többszörös újrajátszási (újranézési?) értékkel.

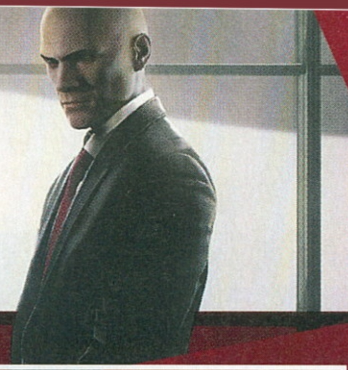
KONTRA

A játékmenet kissé átgondolatlan, és az akció sem az igazi. Ja, és persze rövid, de nagyon.

72%

BÉRGYILKOS DARABOKBAN

HITMAN™



[ÍRTA DZSÉJT] **A 47-es ügynök visszatér, és jobban elemében van, mint valaha. Ezúttal jószerivel csak a fantáziánk szabhat gátat annak, hogyan likvidáljuk célpontunkat, és ez igazán szórakoztató játékká teszi a Hitmant. Csak kár, hogy a kiadását elszúrták: epizódonként érkezik egy rendes, nagy csomag helyett.**

A hatodik Hitman-játék nyitányában 47-es megérkezik egy titkos, sarkvidéki bázisra, húsz évvel a Hitman: Codename 47 története előtt. Itt kerül sor a tesztsorozatra, aminek végén hősünk az Ügynökség tagjává válik. Eztán eltűnik, és miután kiiktat jó pár gazfickót a világból, immár a jelenben az IAGO nevű szervezet után ered. Első célpontja a híres divatdiktátor, Viktor Novikov és barátnője, Dalia Margolis.

KICSIT VÁLTOZOTT ALAPOK

A prológus két gyakorlóküldetése alatt elsajátíthatjuk az Absolutionhöz képest nem sokat változott alapokat. Továbbra is a gyilkolást kerülve kell eljutnunk a célpontig, hogy aztán lebukás nélkül likvidálhassuk. Ezt álruhákkal, őrök elkábításával/megölésével, testek elrejtésével, lopakodással és megannyi furfanggal lehet kivitelezni.

Mindössze három szignifikáns változás van a korábbi játékhoz képest. Az első, hogy ezúttal nincsenek nehézségi szintek, a kihívás mértékét az opció menüben szabhatjuk testre. Ha akarjuk, a játék kézen fogva vezet minket, ha pedig úgy kívánjuk, elvehetünk minden segítséget, és akkor aztán tényleg saját magunktól kell boldogulnunk. A második változás, hogy 47-est akár egyetlen lövés is leterítheti. Esélyünk sincs egy tűzpárbajban, szóval ez a játék semmiképpen sem az akcióorgiákra vágyóknak való. A harmadik és legjelentősebb módosítás pedig, hogy az Instinct látásmódot addig használjuk, ameddig csak akarjuk, viszont most kizárólag arra jó, hogy a falakon keresztül kukkoljuk az embereket.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
IO-Interactive

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

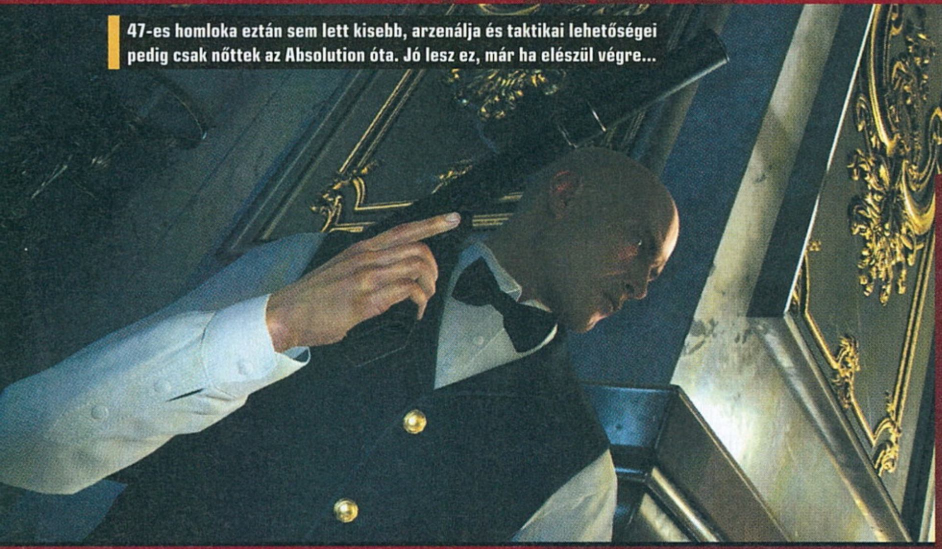
INFO

A Hitman első epizódja 2016. március 11-én jelent meg. A Steamen az Intro Pack 12,99 euró (kb. 4000 Ft), a Full Experience csomag 49,99 euró (kb. 15 000 forint).

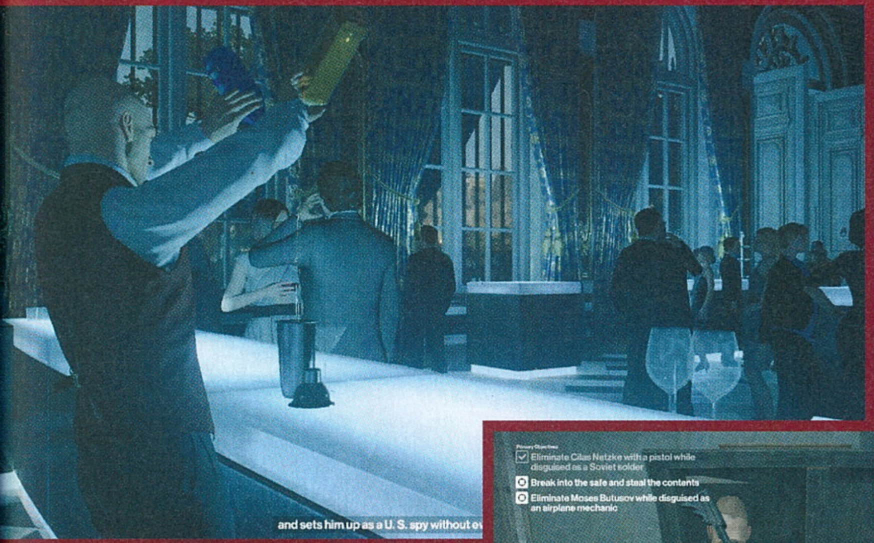
MEGBÍZÁSOK

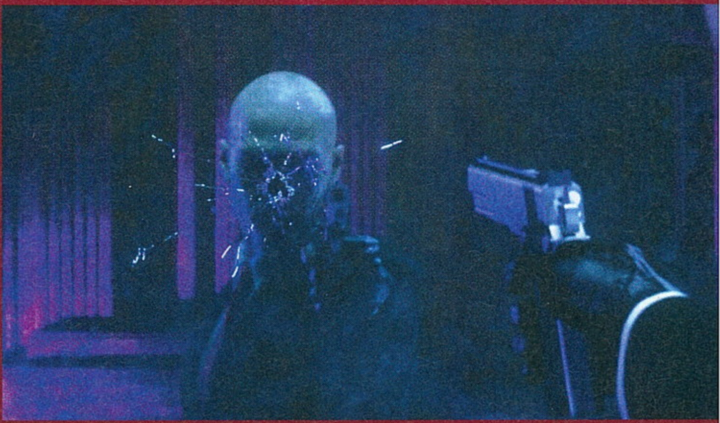
Amint letudtuk az igen szórakoztatóra sikerült prológust, irány Párizs, ahol egy hatalmas, négyszintes kastélyba vezet az utunk. Itt kezdődik az igazi móka, ugyanis a divatbemutató (és titkos fegyveraukció) közepén kiélvezhetjük a Hitman aduászát: a mindennél szabadabb játékmenetet.

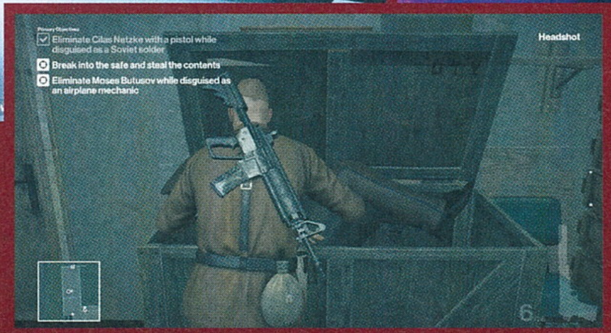
Úgy, akkor és ott ölhetjük meg célpontjainkat, ahogy, amikor és ahol akarjuk. Ha kedvünk tartja, megmérgezhetjük őket, vagy kiadva magunkat egy fontos vendégnek, kettesben maradhatunk velük, és golyót repíthetünk a fejükbe. Lelökhetjük az erkélyről vagy budiba fojthatjuk őket, rájuk ejthetjük a csillárt… Felsorolni is nehéz lenne, hány lehetőséget biztosít a játék. Nagyszerű dolog továbbá, hogy a kastély egyes területeire más és más öltözékben juthatunk be (hacsak nem találunk rá a belépőre), de az álruhák sem nyújtanak teljes biztonságot, mert egyes emberkék felismerhetnek minket – ezeket a program külön kijelzi, hacsak nem kapcsoljuk ki az opciót. A járőrök néha új útvonalra térnek, míg a fontosabb terület őrei megmotozhatnak, és biza a hangtompítós pisztoly a pincérgúnya alatt idegessé teszi őket.



47-es homloka eztán sem lett kisebb, arzenálja és taktikai lehetőségei pedig csak nőttek az Absolution óta. Jó lesz ez, már ha elészül végre…







Persze a lebukás még nem jelent instant halált. Ha feltesszük a praclinkat, jó esetben kikísérnek minket a területről, rosszabb esetben néhány QTE-vel kiosztott taslival letudhatjuk a bajt – ilyenkor persze nem árt az őrt begyömöszölni egy szekrénybe vagy ládába. De mint írtam, 47-es könnyen fűbe harap, szóval egyszerre csak egy-két őrrel boldogul. A legtöbb gyilkolási lehetőségre egyébként a kihívások vezetnek rá – ezek teljesítésével oldhatjuk fel az új fegyvereket, bejutási pontokat és álruhákat. Persze a kihívások nem csak a célpontok kiiktatásáról szólnak. Rengeteg mellékes dolgot is teljesíthetünk, mint például törölhetjük a biztonsági felvételeket vagy kémkedhetünk az MI6-nek.

A 2016-OS HITMAN KÖNNYEN A SOROZAT LEGJOBB RÉSZE LEHET, EZT AZONBAN EGYELŐRE GÁTOLJA A HIÁNYZÓ, KÉSŐBB ÉRKEZŐ TARTALOM...

Szóval rengeteg dolgunk akad egy pályán, aminek hála még így, három térképpel is beleölhetünk 10-12 órát a programba. S talán ez a legszebb az egészben: annyira szabad és változatos játékot kínál a Hitman, hogy sokadik nekifutásra sem unalmasak a pályák. De ha mégis kezdenénk unni a banánt, irány az Escalation Contracts-mód! Ebben a fő célpont helyett mellékszereplőket kell likvidálni, különböző kritériumokat teljesítve, egyre nehezebb szinteken. Mindemellett pedig ott a Contracts, amiben saját küldetéseket fabrikálhatunk. Egyszerűen csak ki kell választanunk a pályán három nekünk tetsző célpontot, aztán meg kell ölni őket egy szabadon választott fegyverrel – ezzel megjelöltük kiket és hogyan kell likvidálni. A kész küldetést feltölthetjük a netre, hogy mások is virgonckodhassanak rajta.

HOL A JÁTÉK TÖBBI RÉSZE?

Nem tudom, milyen gondolatmenet mentén jutottak el oda a készítők, hogy a Hitmant ebben az epizodikus formában kiadni jó ötlet, de nagyot tévedtek. Az égegyadta világon semmi sem indokolja, hogy fejezetenként kéne érkeznie. Most az egész olyan, mintha megvennénk egy mozijegyet, de csak a film első harminc percét nézhetnénk meg, aztán minden átmenet nélkül leáll a vetítőgép, velünk meg közlik: a jövő hónapban megkapjuk a film következő fél óráját.

Az épp csak elkezdett történet lóg a levegőben, és nem annyira érdekes, hogy tűkön ülve várjuk a folytatást. És hiába szórakoztató a program, azért az ember nem fog harminc napig három pályán körözni. Szóval ezen a ponton szívesen idézném Leo Getz véleményét az autós kajáldákról a Halálos fegyver 2-ből, de az nem tűr nyomdafestéket. És biza ez nem csak az én szememet, de a játékosokét is szúrja. A Steamen nagyon sok negatív vélemény olvasható, és mindegyik az epizodikusságot jelöli meg az egyik fő hibának. Másiknak pedig a folyamatos netkapcsolatot követelő DRM-et. Lehet játszani offline, de a mozis példánál maradva ebben az esetben a következő a helyzet: 3D-s filmre ülünk be, de otthon hagytuk a szemüveget. Erre a mozi nemhogy nem biztosít nekünk egy újat, még a színeket és a hangot is elveszi.

A Hitman offline módban nem számolja el a kihívásokat, nem adja oda az azokért járó extrákat; tömören: semmilyen jutalmat nem kapunk meg. És sajnos a Square szerverei olyan stabilak, mint földrengés közben egy kártyavár, szóval a kapcsolatszakadás garantált. A hab ezen a pocsék ízű tortán, hogy a játék külön kezeli az online és az offline mentéseket, nincs szinkronizálás, nem férhetsz hozzá mindig mindkettőhöz.

ÖNGYILKOS ORGYILKOS

Nem szeretek jó játékokat lehúzni, de a Square és az IO megérdemli, hogy most megpróbáljam elriasztani a játékosokat a Hitmantől. A program a jelenlegi formájában egy nagyszerű játék képét vázolja fel, és ez alapján szívesen megelőlegezném a 92%-ot, mert ha tudja tartani ezt a szintet, akkor a sorozat legjobbja lesz. De ne jelezzük a Square felé, hogy nekünk megfelel, ha egy teljes játék áráért apránként, havi leosztásba kapjuk meg a programot. Ennél fogva a lenti értékelés sem a játék minőségének szól, hanem a szemét üzletpolitikának.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

4 magos, 3,3 GHz CPU, 8 GB RAM, 2048 MB DX12 VGA, 50 GB HDD.

A Hitmant a korlátlan szabadság és a rengeteg lehetőség miatt még a sokadik újrajátszás sem teszi unalmassá, csak kár, hogy ez nem a teljes játék.

GRAFIKA: **92%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Szabadság, lenyűgöző látvány, élettel teli pályák, remek szavatossági időtartam.

KONTRA

Ez csak a játék egyötöde.

74%

A KÖVETKEZŐ EPIZÓDOK

A Hitmant jelenleg különböző csomagokban vásárolhatjuk meg. Az Intro Pack 4000 forintért tartalmazza a prológust, Párizst és a Contracts játékmódot. 12 500 forintba kerül az Upgrade Pack, amivel minden további bővítményt megkapunk, míg az egyes pályákat külön-külön 2900 forintért vásárolhatjuk meg. 15 000 forintért a teljes játékot tartalmazó Full Experience csomag jár. Ami a menetrendet illeti: áprilisban jön az olaszországi Sapienza – itt egy tudóst kell megölnünk a titkos laborjában. Májusban érkezik a sorozat legnagyobb pályája, ahol a marrákesi konzulátuson rejtőző svéd bankár lesz a célpontunk. Eztán átruccanunk Tájföldre, majd az Egyesült Államokba, a fináléra pedig Japánban kötünk ki. Őszre így áll össze egész játékká a Hitman, de csak digitálisan, mert dobozosan 2017 januárjában jelenik meg.

32131254-321-HITMAN

EGY UTOLSÓ TÁNC A KASZÁSSAL

DARK SOULS III

[ÍRTA BÖJTI] HA OLYAN SOROZATRÓL BESZÉLÜNK, AMINEK RÉSZEI NEM ÉVENTE JELENNEK MEG, RÁADÁSUL FOLYAMATOSAN NAGY KRITIKAI SIKERNEK ÖRVENDENEK, IGEN NEHÉZ AZ ELVÁLÁSRÓL ÍRNI. MÁRPEDIG A FROMSOFTWARE ALKOTÁSÁTÓL IMMÁRON NAGY ESÉLLYEL MUSZÁJ ÉRZÉKENY BÚCSÚT VENNI – KÖNNYEINK PEDIG MÁR CSAK A NEHÉZSÉGE MIATT IS HULLANI FOGNAK.

Sokszor és sok helyen írtam már a FromSoftware nagyszerű, komoly kihívást és igen nagy sikerélményt egyaránt nyújtó játékairól, amelyek a stúdió régi, belső nézetes King's Fieldjeihez képest nagyon sokat fejlődtek az évek múlásával. A PS3-exkluzív Demon's Souls kezdte a sikerszériát, amit a jogi okokból megváltoztatott című Dark Souls (továbbiakban DS) első része követett, hogy még nagyobb közönséggel szerettesse meg a verejtékkel, vérrel, könnyekkel teli játékmenetet, amit a japán mesteremberek egy komor, sötét, elmúlással teli világba helyeztek. A második epizód már nem okozott ekkora katarzist a rajongóknak, bár többekhez jutott el, ráadásul a sajtó szerette (a fanatikusok is csak pár új mechanikai elem miatt húzták a szájukat) – mindenesetre később egyértelművé vált, mi miatt lehetett ez a kis elkanyarodás. A sorozat mögött álló lángelme, Mijazaki Hidetaka és csapata már a PS4-exkluzív Bloodborne-on dolgozott a fejlesztés alatt (ez egy évvel később jelent meg). A konzolos, lovecrafti elemekkel is teletűzdelt program a platform egyik legnagyobb játéka lett, ezután pedig egyértelművé vált, hogy a stúdió főembere visszatér a nagy lezáráshoz. Mert a DSIII bizony egy végső akkord a 2011-ben felcsendült, monumentális szimfóniához. Korábban szó volt arról, hogy a hármas szám csak egy fordulópontot jelent majd, de azóta tisztázva lett: nagy eséllyel új vizekre evez a FromSoftware a későbbiekben.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
FromSoftware

MŰFAJ
akció-RPG

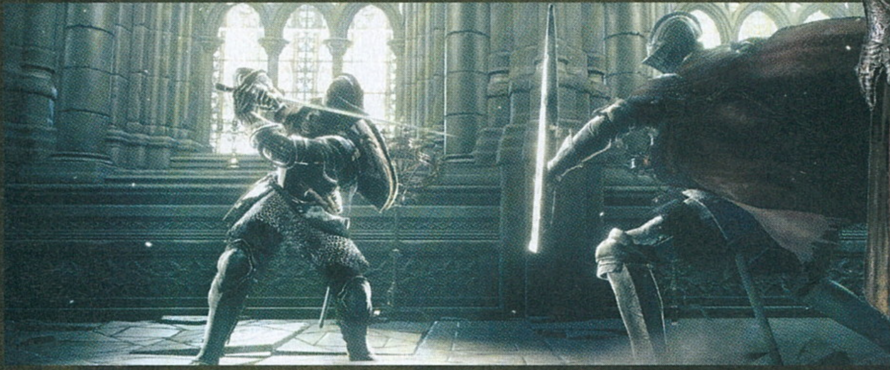
MULTI
van

INFO

A Dark Souls III 2016. április 12-én jelent meg, Steamen 59,99 euró (kb. 18 000 Ft), dobozosan nagyjából 15 000 forint.

ÚJABB (?) SÖTÉT VILÁG

A hátborzongató felvezetést követően éppen úgy kezdődik a külső nézetes akció-RPG, ahogyan az előzményei is. A Cemetery of Ash nevű helyszín kiváló kiindulópont a karaktergenerálást követően – itt kisebb, hagyományos ellenfelek várják halálukat, miközben a játékos tisztába kerül az irányítással, ami egyébként egy Souls-veteránnak sem nyújt meglepetéseket. Itt még nincsenek nagy elágazások (mindössze egy alternatív csapás, ami a kellő tapasztalat hiányában egyből halált jelenthet), rejtélyek, titkos járatok, csak egy viszonylagosan lineáris útvonal, ami a vízválasztó megmérettetéshez vezet. Az első főellenfelet ugyanis még segítők, komolyabb harci eszközök híján kell legyőzni. Amennyiben valaki már itt sem jár sikerrel, az nagy eséllyel a teljes játékhoz sem rendelkezik elég kitartással, ügyességgel. Ha azonban sikerül megszerezni a boss kardját, az egyfajta gyújtósként is



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NE LEGYÉL SÁRVÉRŰ!

Az rajtad áll, milyen karakter építesz, de egy jó darabig tanácsos a kasztot tisztavérűként fejleszteni, tehát a varázsló esetében például az intelligenciára, míg a harcosnál az erőre gyúrni. A későbbiekben lehet egyéb tulajdonságokat is begyűjteni, így szélesítve a képességek listáját, ám a játék elején csak gondot okozhat, ha mindenhez értünk egy kicsit, viszont egyik tulajdonságnál sincsenek kiemelkedő értékeink.

SEGÍTS MÁSOKON!

Nem csak a segítő társakat érdemes behívni, de ha már kellően megtisztogattál egy pályarészt, jó ötlet arra visszatérni, hogy a jeledet letéve másoknak is segíts. Mutasd meg a rejtett cuccokat, a fontos tárgyakat, közben pedig úgyis legyőztök minden ellenfelet, esetleg még az aktuális bosst is, így pedig te is gazdagodhatsz, mégpedig rengeteg lélekkel, amik a folyamatos fejlődésedet szolgálják.

FEJLESSZ, HA LEHET!

A lelkeket ne tartogasd, mindig térj vissza Firelink Shrine nyugodt légköréhez, ahol egyfelől karakteredet fejlesztheted a kapott „anyagiakból", másrészt különféle tárgyakat vásárolhatsz, erősítheted a fegyvereidet, vagy éppen az Estus Flaskek számát is variálhatod. Minderre azért is szükség van, mert könnyű meghalni a DSIII világában, és ilyenkor minden nálad lévő lélek odaveszhet, ha nem vigyázol.

Nem, ez a kép nem a Bloodborne-ból keveredett ide, a Dark Souls III valóban emlékeztet a PS4 mindmáig talán legjobb játékára. És ez nem is baj, sőt.

szolgál majd, amivel a következő helyszín, Firelink Shrine lángja gyújtható meg. Ha valaki nem játszott volna az előzményekkel, annak érdemes annyit tudnia, hogy az első Dark Souls központi helyszíne volt az azonos nevű terület, ami ebben a harmadik epizódban is ugyanúgy működik. A legyőzendő főellenfelek trónjaival díszített felépítés a Demon's Souls hubját idézi, a nagy csarnok pedig egy tábortüzet helyez az előtérbe. Ezek a tüzek nyújtják a biztonsági zónát, illetve feltöltik készleteinket, életerőnket, gyorsutazási pontként szolgálnak, azonban melléjük ülve az adott pályaszakasz ellenfelei is azonnal újraéledhek (méghozzá mostantól örökre, azaz a Dark Souls II-es „végfarmolás" többé nem opció). A közelben álldogáló hölgyemény a karakterfejlődést segíti, a háttérben

kalapáló kovács és a hozzá vezető folyosón megbújó kereskedő mindenféle szolgáltatást és portékát kínál. Természetesen ezúttal is a lelkek jelentik a fizetőeszközt: avagy a leölt ellenfelek után kapott pontok és a felvehető lélekcsomagok szolgáltatják a vásárlásokhoz, fejlesztésekhez, és egyéb extrákhoz szükséges apanázst.

sajnos csak PS4-re kiadott Bloodborne világát idézi. Csak éppen kevésbé sötét, ám ugyanannyira beteges kivitelben. Mielőtt azonban bárki úgy érezné, hogy újrahasznosított térképekkel szúrják ki a szemét, meg kell nyugtatnom a nagyérdeműt. A Dark Souls III ugyanis csipeget innen, csipeget onnan (leginkább a legelső részből), mégis egyedire sikeredett. Múltidéző pályái inkább erős nosztalgiával bírnak, nem pedig bőrlehúzások. Miközben visszaköszönnek jól ismert területek és karakterek (sőt főellenfelek is), olyan új pályák kínálnak felejthetetlen élményeket, mint a mocsarak, erdők, kripták, völgyek, havas és jeges kastélyvárosok, amik egyre elborultabb, bizarrabb létformáknak nyújtanak otthont.

MÁSVÉLEMÉNY

CHOCHO MÉG MINDIG MŰKÖDIK, DE JÓ, HOGY VÉGE

Meg kell mondjam, kissé féltem a Dark Souls III megjelenésétől, a második rész ugyanis nagy kedvencem lett, a stúdió PS4-re kiadott Bloodborne című játékánál azonban, bár nagyon bejött, éreztem, hogy kifogyóban a nafta. Nos, Mijazakiék csak-csak összekapták magukat, a Dark Souls III ugyanúgy elkapott, mint a második rész, és noha kevesebb időm van játszani mostanság, azért amikor lehet, lehuppanok a karakterem elé, hogy farmoljak pár ezer lelket, netán legyakjak egy boss-t. Egy a bibi: mindez sokat nem változott az elődök óta, azaz ha tényleg ez a hattyúdal, akkor mondhatni, pont idejében jöttek rá a japánok, hogy hol a határ. Remélem, a stúdió következő játéka egy King's Field remake lesz.

ÚJRA ELJÖTT AZ IDŐ, HOGY VÉRT IZZADVA SZENTSÉGELJÜNK, MIKÖZBEN EGY ÓRIÁSI BOSS SZÁZADJÁRA VER MINKET A BETONBA.

Alapos körbenézés után (az épület háta mögött fontos titkok rejtőznek, sőt bal oldalán egy nagyon jó kis kardot is meg lehet szerezni) lehet is tovább fáradni, méghozzá Lothric falához, avagy a tipikus, „Dark Souls-os" várhoz, amelyből minden részben akad egy. A hagyományos katonák, sárkányok, lovagok világa ez, ahol az általános, de persze a konkurens játékokhoz képest így is durva kihívás várja a bátor kalandozót. A két behívható NPC által segített főellenfélharc után pedig egy olyan helyszín jön az Undead Settlement képében, ami szinte egy az egyben a

Mert bizony a Dark Souls III tervezői, alkotói ezúttal is alaposan szabadjára engedték fantáziájuk legsötétebb bugyrainak teremtményeit. Különféle lények absztrakt hibridjei, óriási pókok és rákok humanoid formái, démoni szörnyetegek, kísértetszerű alakok, páncélosok törnek a játékosok életére. És akkor a főellenfelekről még nem is beszéltem, amik szintén „a szivárvány minden színével" élnek, ha a változatosságról van szó. Ráadásul az elhalálozáshoz akár egyetlen, kisebb támadó is elég, amennyiben valaki nem elég figyelmes, vagy túlontúl elbízza magát.

LASSAN, DE BIZTOSAN

Ez az a játék, ahol nem érdemes, sőt nem szabad rohanni. Lassan, de biztosan fedezd fel az új területeket, a csoportosuló ellenfeleket pedig egyesével-kettesével csald el társaiktól! Ha többen vannak, még a legprimitívebb támadók is képesek arra, hogy karakteredet körbe vegyék, kaszabolásukkal pedig kevés esélyt hagyjanak a túlélésre, éppen ezért nem érdemes kockáztatni a már megszerzett lelkeket.

OLVASS ÜZENETEKET!

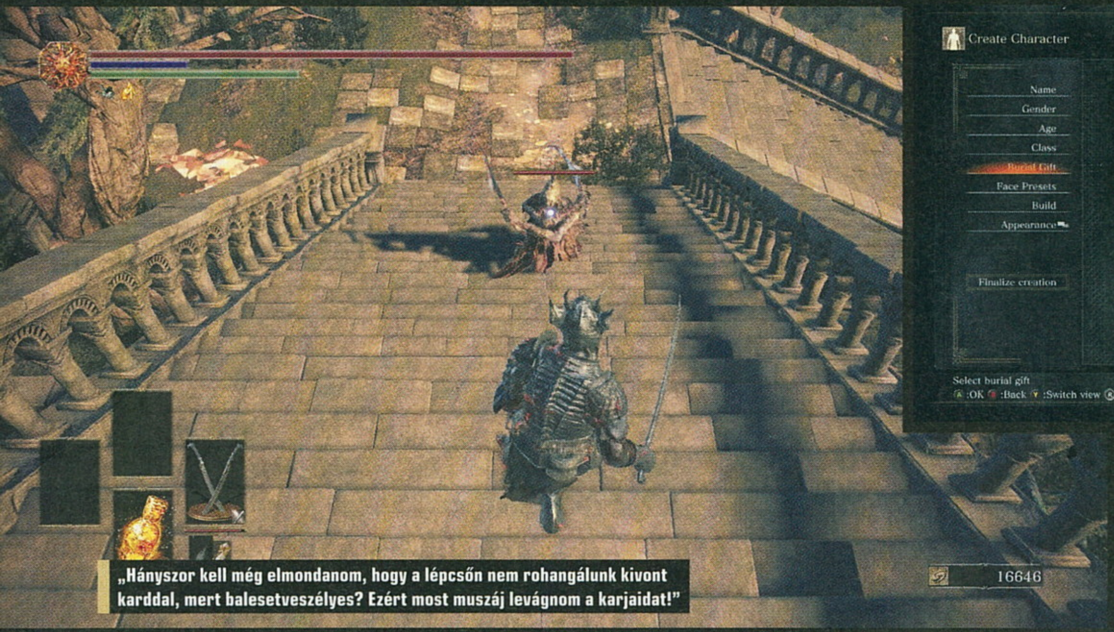
A földön elhelyezett üzeneteket mindig érdemes elolvasni, miközben jó alaposan feltérképezed az adott pályát, hiszen nem egyszer hasznos információkkal gazdagodhatsz a segítségükkel. Itt egy főellenfél vár, amott pedig egy illúzió fal állja az utadat – akár ezekre is felhívhatják a figyelmed a rövid megjegyzések, míg a vérfoltok arra figyelmeztethetnek, hogy az előtted álló láda nem az, aminek látszik.

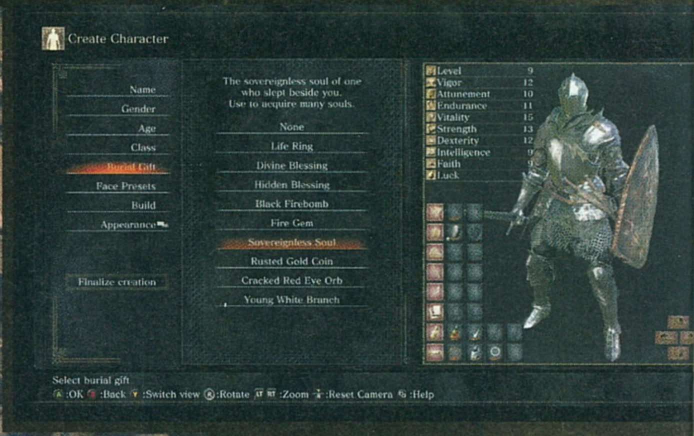
KERESS MEG MINDENT!

Ráérősen térképezd fel a játék különböző szakaszait, vedd figyelembe a domborzati viszonyokat, illetve az épületek kialakítását, valamint figyeld a fényfoltokat, amik valami felszedhető cuccra hívják fel a figyelmed. A legeldugottabb helyeken vannak a legfontosabb tárgyak, mint például a jó páncélzatok, az ütősebb fegyverekhez szükséges alkotóelemek, amikért bizony megéri kockáztatni vagy húzni kicsit az időt.

TARTS SZÜNETET!

Nem megy egy főellenfél vagy egy nehezebb pályaszakasz? Tarts szünetet, mielőtt agybajt kapnál, vagy elhasználnád az összes nálad lévő Embert. Nagyjából három-öt próba után érdemes letenni a játékot, majd némi szünetet követően, netán egy kiadós alvás után újrapróbálkozni, hiszen rápihenve lehet, már elsőre összejön a dolog. Vagy segíts be másoknak, és így figyeld ki a sikerhez szükséges taktikát.





„Hányszor kell még elmondanom, hogy a lépcsőn nem rohangálunk kivont karddal, mert balesetveszélyes? Ezért most muszáj levágnom a karjaidat!"

A DS világa ezúttal sem egy barátságos vidék... pláne, hogy nem csak az „élők" jelentenek veszélyt. Csapdák várhatják a megfáradt kalandort bármelyik sarkon (a katakombák például az első részben megismert Sen's Fortresshez hasonló helyszínül szolgálnak), s emellett a domborzati viszonyok is úgy alakultak, hogy egy-egy rossz lépés könnyen újrakezdést okozhat. Persze a megszerzett lelkek nélkül. Mert a halál könnyen jön, az összegyűjtött „anyagiak" pedig ugyanilyen könnyen mennek. Ha emberünk meghal, a legutóbbi tábortűznél éled fel, és minden összegyűjtött lelke elvész. Végzete helyszínére visszatérve lehetősége van az elvesztett lelkek visszaszerzésére, igaz, csak egyetlen alkalommal, a következő kudarc esetén ugyanis végleges a búcsú, gyűjtheti újra a lelkeket.

A játékos által kreált hős ezúttal is két formában létezhet. Az Ember (szikra) nevű tárgy segítségével parázslóan egészséges állapotba kerül: megnő az életereje, és ilyenkor lehetséges a gépi és emberi segítők behívása, a földre helyezett, de amúgy láthatatlan, különböző színekben izzó jelek által. Jelet egyébként bármilyen formában a földre lehet tenni, mások segítését ugyanis nem befolyásolja a karakter aktuális állapota. Sőt kifejezetten érdemes mások világába is betérni, mert így könnyebb a farmolás, egy rakás lelket lehet begyűjteni, plusz az aktuális főellenfél legyőzése után Emberre sincs szükség, mert a szörnyeteg elhullásával ez automatikusan jár.

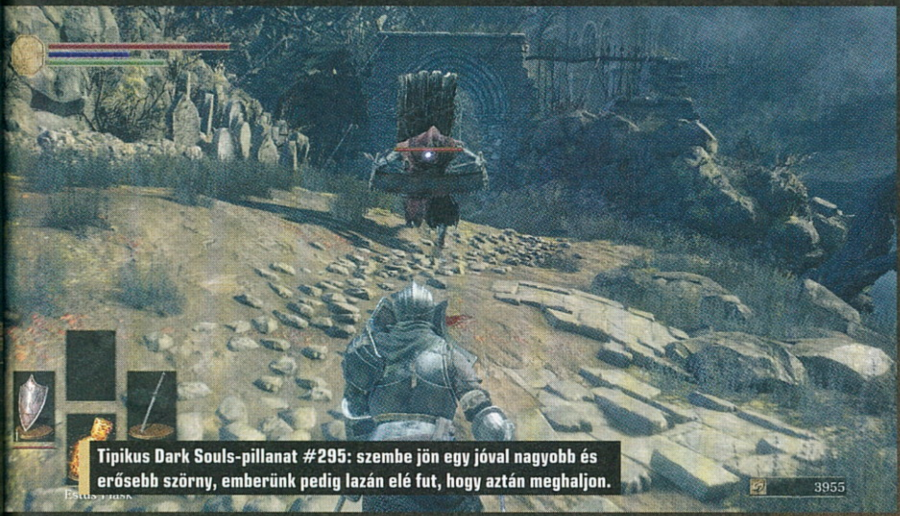
SOK HALÁL LESZ

Nem meglepő, elvégre az első két rész is rendelkezett kiegészítőkkel: immáron megvásárolható a játék mellé a szezonbérlet, ami többek között új fegyvereket, páncélokat, ellenfeleket és helyszíneket biztosít a rajongóknak. Bár egyéb biztos pont nincs, legalábbis olyan, ami hivatalos forrásból lett megerősítve, az eddigi információk alapján két nagy kiegészítést nyújt majd a Season Pass (a második rész hárommal is rendelkezett), aminek tartalmai elvileg fél éven belül várhatóak, ára pedig a Steamen 24,99 euró, avagy közel 9000 forint. Annyi azonban biztosra mondható már most is, hogy érdemes lesz beruházni a bővítményekre, elvégre azok mindkét korábbi résznél minőségiek és tartalmasak lettek, illetve javasolt felkötni a gatyát, feltápolni az elsődleges karaktert a megjelenésig, hiszen a széria DLC-i eleddig az alapjátékoknál is nehezebbre sikeredtek, ezzel újabb komoly kihívást nyújtva mindazoknak, akik a kampány legnehezebb pillanatait, a legerősebb főellenfelek elleni taktikákat már fejből fújták.

NEM MINDEN A RÉGI

Akik ismerik a korábbi részeket, nyugtázhatják tehát, hogy alapvetően a megszokott rendszer jár a harmadik epizóddal. A második részhez hasonlatosan egyből lehet gyorsutazni a tábortüzek között, a különböző kasztok eltérő játékstílust igényelnek (a varázsló inkább a mágiához nyúl és távolharcban jeleskedik, ahogy a hitre gyúró pap is, miközben a harcos az erőfölényt helyezi előtérbe), plusz különböző, egymással akár konkurens online szövetségekbe is be lehet lépni, ezzel nyújtva meg a multiplayer-élményt. Azonban vannak komolyabb változások is, amik új ízt adnak a harcoknak, ezért érdemes rájuk kitérni.

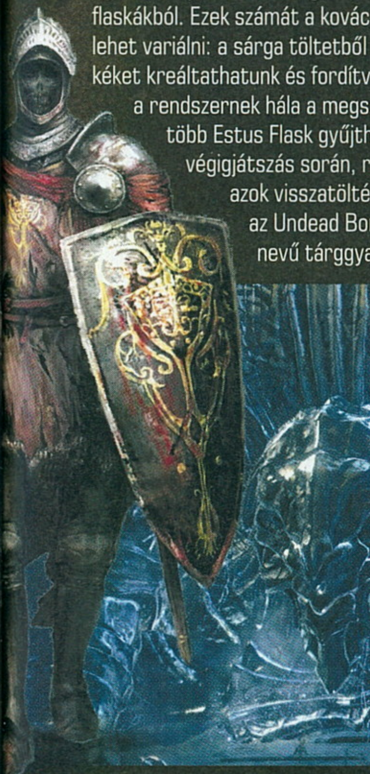
Kezdeném azzal, hogy a mozgáskultúra kicsit dinamikusabb és olajozottabb lett. Ennek hála továbbra is működik a pajzzsal, teknős módjára történő haladás, mely során a játékos óvatosan, folyamatosan védekezve megy előre, és akkor támad, ha rés keletkezik az ellenfél védő pozícióján. Ám a fokozott gyorsaságnak, az állóképesség fejlesztésének, és a dupla fegyvereknek hála igazi harcművész karaktert is lehet készíteni, aki előbb üt, és csak azután kérdez, ezzel sebesebbé, mondhatni „Bloodborne-osabbá" téve a küzdelmeket. Sőt az egyik főellenfél lelkét egy gyűrűbe beépítve olyan képesség is megszerezhető, ami a sikerrel bevitt csapásokkal életerőt termel, és ez abszolút a PS4-es, vérvisszanyerős yharnami hadakozásokat idézi. Ám ez még mindig

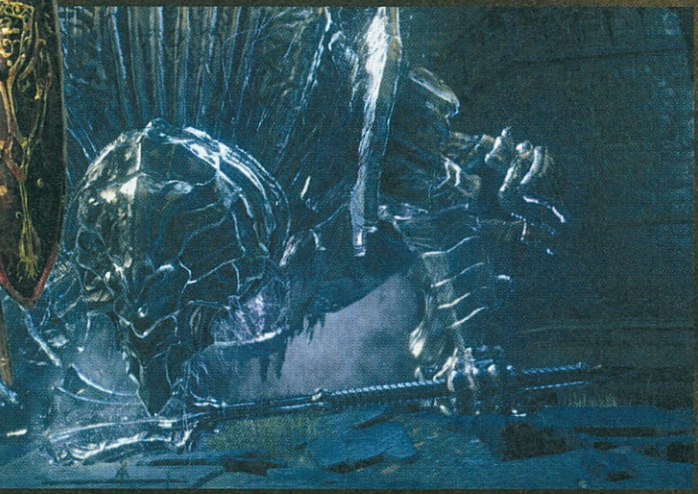


Tipikus Dark Souls-pillanat #295: szembe jön egy jóval nagyobb és erősebb szörny, emberünk pedig lazán elé fut, hogy aztán meghaljon.

nem minden. A most bemutatkozó, FP-rendszernek nevezett újdonság lehetőséget ad a fegyverek egyéni tulajdonságainak kiaknázására. Az erre a célra dedikált gombbal egy speciális támadás is kivitelezhető. Ez egy szimpla kardnál mondjuk egy erőteljes, vízszintes csapást eredményez, egy jeges pallosnál fagyasztó támadást nyújt, míg egy másik fegyverrel igazi vihart lehet teremteni. Fontos, hogy az állóképesség mellett ez az extra megterheli a korábban csak a varázslóknak számon tartott kék csíkunkat is, ami az interfészen a piros életerő és a zöld állóképesség között helyezkedik el. Éppen ezért lépett be a képbe az Ashen Estus Flask, ami a sorozat korábbi részeiből ismert életerőtöltő kulacs kék változata, és gyorsan visszatölti a már említett mágikus vonalat. Emiatt, karakterépítéstől függően, fontos számon tartani, mennyit visz valaki magával az új kék, és a megszokott sárga flaskákból. Ezek számát a kovácsnál lehet variálni: a sárga töltetből bármikor kéket kreáltathatunk és fordítva. Ennek a rendszernek hála a megszokottnál több Estus Flask gyűjthető be a végigjátszás során, ráadásul azok visszatöltési erejét az Undead Bone Shard nevű tárggyal lehet növelni, ezzel kicsit magabiztosabbá téve a karaktert. (További tippekért egyébként lapozzatok a 74. oldalra, ahol részletes túlélési útmutatóval jelentkezem!)

A MULTIPLAYER NEM SOKAT VÁLTOZOTT, DE A NEHÉZSÉG FOKOZÁSÁVAL MÉG HANGSÚLYOSABB LETT, MINT A MÁSODIK RÉSZBEN.





MÉLTÓ LEZÁRÁS

Újdonságot és megszokott elemeket tehát egyaránt tartalmaz a Dark Souls III, ami ráadásul igazán méltó formában búcsúztatja a sorozatot. Noha az elején a széria veteránjainak még nem nyújt túl nagy kihívást, a katedrálistól és a katakombáktól kezdve hirtelen nő a nehézség, s végül meglepő magasságokig jut. Vannak olyan helyszínek, ahol táposabb karakterrel is vért izzad az ember. Éppen ezért javasolt a segítők behívása, mások támogatása, pláne úgy, hogy a fekete fantomok (gépi és emberi támadók) ezúttal is megnehezítik az egyébként sem egyszerű életben maradást. Bizony, kicsit kooperatívabb lett a harmadik rész, noha az igazán elvadult játékosok azért egyedül is teljesíthetik.

Mindemellett a prezentáció is szinte tökéletesen passzol a játékmechanika magas minőségéhez, elvégre a PS4-hez igazított Bloodborne külcsínét örökölte a program, így helyszínei kifejezetten mutatósak lettek. A szerkesztőségben három különböző konfiguráción is tesztelve lett a játék, ami nagyszerűen futott egy kisebb teljesítményű laptopon is, bár itt le kellett venni a felbontást és a különböző beállításokat – más kérdés, hogy az összkép így is szebb volt, mint a DSII esetében, ami sokat elmond a külsőről. Jobb konfig esetén a 60 fps is állandó, ez viszont a konzolos verziókról nem mondható el, elvégre ott 30fps a képfrissítés.

Szóval a belső rendben, a külső adja magát, a dizájn beteges és kellően komor, elvont, ijesztő, ha kell, továbbá a hangok és zenék is fantasztikusak. Visszatért a zseniális pályakialakítás, a millió rövidítés, rejtély, ami felfedezésre vár (a történetet továbbra sem rágják az ember szájába), továbbá ott a fegyverfejlesztés, a rengeteg loot begyűjtése, és mindehhez még némi nosztalgiafaktor is csatlakozik, ami a rajongóknak plusz pontot fog jelenteni. Így elmondható, hogy a trilógia lezárása igazán kiemelkedőre sikeredett a közel 40-50 órás első végigjátszással, a többféle befejezéssel, és a multiplayer, valamint a New Game+ okozta plusszal.

Negatívumot szinte nem is lehet felróni a harmadik epizód számlájára, noha azért nem lett tökéletes. A Bloodborne-os ellenfelek és területek miatt egy kicsit az újrahasznosítás is eszembe jutott – persze csak mértékkel, és mint fentebb írtam, betudtam a nosztalgiának. Meg aztán bár ilyen lenne minden mai program, ekkora sikerélményt nyújtana a komoly kihívásért cserébe! Éppen ezért kíváncsian várom, mihez kezd ezután a FromSoftware, és remélem, hasonlóan kiemelkedő mű fejlesztésébe fog a csapat. Szükség van ilyen legendákra.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 2550 3,1 GHz vagy AMD A8 3870 3,6 GHz CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 465 vagy Radeon TM HD 6870 VGA, 50 GB hely.

Már-már tökéletes lezárása a sorozatnak, ami némi nosztalgiához is nyúl a veteránok kedvéért, mégis van benne annyi újdonság, hogy a tapasztaltabb harcosokat és varázslókat is meglepje.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Rengeteg jó ötlet, ráadásul ezúttal a külső is felnő a tartalomhoz, ahogy a zenék is fantasztikusak.

KONTRA

Minimális újrahasznosítás a Bloodborne-ból, plusz néha olyan nehéz az utolsó negyedben, hogy az sokaknak elveheti a kedvét.

93%

DÉMONI MANGALÁNYOK

BLACK DESERT ONLINE

[ÍRTA TENEBRA] A koreai Black Desert Online sok tekintetben megszorongatja az MMORPG-k császárát, a World of Warcraftet, ám a műfajt felfrissítő játékelemek innovatív fantasyuniverzum hiányában nem biztos, hogy elegendők lesznek a trón megszerzéséhez.

Közel negyedszázada vagyok már játékfüggő, de a World of Warcraftig nagyrészt az ócska betárcsázós netem szabott gátat az MMORPG-knek. Később, Warcraft 3-rajongó lévén feltelepítettem a WoW próbaverzióját, s csak a pénzhiánynak köszönhetően jöttem le még időben a szerről. Nehéz volt, mivel a Blizzard fejőstehenének jól ismert Azerothja tengernyi lehetőséget és felfedeznivalót, s a korábbi MMO-k elemeit továbbgondoló és ésszerű újításokat kínált. Oké, az Activision-Blizzard egyre undorítóbb piaci stratégiái (khm-khm, Starcraft 2) sokunkat felháborítanak, ám azt el kell ismerni, hogy kísérletezhet a konkurencia a Warhammer-univerzummal, a sztoriorientált Star Wars: The Old Republickal vagy a The Elder Scrolls Online-nal, máig nem született meg az öreg császár trónörököse. Bár csak mostanában nyíltak meg a szerverek, s egy MMO-játéknál ilyenkor még badarság messzemenő következtetéseket levonni, ám minden erénye ellenére már most látszik, hogy nem a koreai Pearl Abyss akcióorientált, „next-gen MMORPG"-ként reklámozott játéka, a Black Desert Online fogja porba tiporni a WoW-ot.

Nővel és kutyával mindent el lehet adni, szól a mantra, noha ennek a programnak nincs igazán szüksége efféle trükkökre.

HENTELÉS ÉS HENTAI

Erénye a Black Desertnek bőven akad, a látvány például elképesztő, tényleg „next-gen". A Pearl Abyss műve megjelenésében és stílusában a japán mangákat és animéket idéző Silkroad Online-t juttathatja eszünkbe. Csak éppen itt minden olyan elképesztően valódinak és élethűnek hat, mintha kicsípett cosplay macákat fényképeztek volna le a fejlesztő fiúk. A karakterek ráadásul izzadnak, eső és fürdés után vizesek lesznek, sőt kalandozásaink során vértjeink külsőleg is rongálódnak. Mindehhez pedig örvendetes módon nem társul irreális gépigény, illetve a jól skálázható grafikus beállításoknak köszönhetően régebbi masinákon is élvezhetjük a Black Desert női idomait.

Mert bizony a nők túlsúlyban vannak a Black Desert Online-ban: a jelenleg elérhető nyolc karakterosztályból (harcos, mágus, varázslónő, boszorkány, ranger, valkűr, tamer, berserker) öt a szebbik nemhez tartozik. A külsőségekben minden eddiginél részletesebb karaktergenerálás pedig arcátlanul ki is használja ezt. A pearlös srácok a Simsekre és az Elder Scrollsokra licitálnak: mutatós avatarunk fizimiskáját a legkisebb arcizmától a testfelépítésen át, idomainak finomhangolásáig a legprólékosabban a saját (szexuális) ízlésünkhöz szabhatjuk. A fejlesztők kicsit át is estek a ló túlsó oldalára, és joggal lesz olyan érzésünk, mintha MMO helyett egy hentaihoz (erotikus anime) készítenénk dögös csajokat, mivel még le is vetkőztethetjük modelljeinket, és különféle pózokba állíthatjuk őket.

A karakterkészítés során kevés hangsúlyt kapnak a jellem és a készségek. Előbbit mindössze egy, pár sablonos tulajdonságot (nemes lelkű, önző stb.) tömörítő csillagjegy kiválasztásával befolyásolhatjuk, aminek igazából nem sok funkciója lesz a nem játékos karakterekkel folytatott párbeszédeken kívül. Készségeinket és az ismerős szakmákat (favágás, bányászat, alkímia stb.) pedig az MMORPG-ktől megszokott módon gyakori használatukkal, illetve kiképzőktől tanulva fejleszthetjük. Amúgy a karakterosztályok nem túl változatosak. Eleve csak humanoidokkal lehetünk, de hiába a nyolc választható kaszt is, mert bizonyos osztályok ugyanarra a

ADATOK

KIADÓ **Daum Games Europe**

FEJLESZTŐ **Pearl Abyss**

MŰFAJ **MMORPG**

MULTI **van**

INFO

A Black Desert Online esetében csak az alapjátékért kell fizetni, havidíj nincs. A hivatalos oldalon 29,99 eurót (kb. 9000 Ft) kérnek az alapcsomagért, és 49,99 eurót (kb. 15 000 Ft) az extra tartalmakat nyújtó Explorer's Packért.

Minden megvan ebben a programban, amit egy klasszikus MMORGP-től elvár az ember. Piactér, sok NPC, más játékosok, és persze hátasállatok.

TIPPEK, TRÜKKÖK

KEZDŐK SZERENCSÉJE

A tapasztalat azt mutatja, hogy kezdőként érdemesebb a szívós és nagyokat ütő berserkerrel, a harcossal vagy a varázslónővel belevágni a Black Desertbe, mert viszonylag jó a sebzésük és a védelmük. S nem utolsósorban a berserker kombói könnyebben memorizálhatók, például a boszinál több mindent kell megjegyezni a komplex varázslatok miatt. Persze amikor már reflexből készítjük a hatodik karaktert, akkor ez már mindegy is.

JÁRT UTAT JÁRATLANÉRT

A Black Desert hatalmas világba dob be minket, így csalogató, hogy a küldetések és a sztori követése helyett inkább kalandozzunk, felfedezzünk. Ám ahogy a műfaj többi darabjában, úgy itt is inkább érdemes letudni a bevezető feladatokat, mert – főleg újoncként – könnyen elveszhetünk, és persze a távolság itt is az ellenfelek (nehézségi) szintjének növekedésével jár. Később úgyis mindent bebarangolunk majd, szóval türelem.

LAKÁSHITEL

A játékban többféle fizetőeszköz használatos, házunkat például igazgyöngyökért cserébe bútorzhatjuk be. Gyöngyöket azonban nem a küldetésekért kapott ezüstökért, hanem a játék virtuális pénzneméből, a Daum Cashből (DC) vehetünk, amelyet – s itt jön a csavar – valódi valutáért szerezhetünk be (1000 DC 10 euró, azaz kb. 3000 Ft). Azaz a bútorok mindenképp pénzbe kerülnek, a spártai körülmények rajongói tehát előnyben.

KAPCSOLATÉPÍTÉS

Az NPC-kkel az úgynevezett Amity-rendszer keretében csevegve növelhetjük reputációnkat. Ennek során bejön az NPC horoszkópja, melynek kis lyukaiba az adott területen megismert nemjátékos karakterek portréit kell elhelyeznünk. Úgy sakkozzunk, hogy minél több kis kék gömb jelenjen meg köztük. Ez esetben a csevegés sikeres lesz, az NPC egyre jobban kedvel minket, és új küldetések nyílnak meg nála.

NA, NE FÁRASSZ!

Természetesen a Black Desertben is vannak szintlépéskor passzívan fejlődő alaptulajdonságaink, mint az erő, az állóképesség vagy az energia. Ezek közül a legfontosabb az energia, amely kihatással van a készségekre, a szakmákra és a node-okra is. Ha energiánk nullára csökken, nem tudunk nyersanyagokat kitermelni, csak ha regenerálódik, vagy küldetések teljesítésével újratöltjük. Összefoglalva: fontos a pihenés.

TÖBBET ÉSSZEL!

Bár vannak vele problémák, de a Black Desert Online legjobb része a harc. A mozgáskombinációk megtanult készségeinken alapulnak, melyeket az MMORPG-ktől megszokott módon gyorsbillentyűkre is rakhatunk, de higgyétek el, sokkal izgalmasabb, ha memorizáljátok, és kombókkal kivitelezitek a látványos mozdulatokat, még akkor is, ha a célzás elég nehézkes.

HA HÍV A KÖTELESSÉG

A Black Desert Online-ban hasznosan tölthetjük avatarunk idejét távollétünk alatt. A térképet behozva, az alt gomb lenyomásával meghatározhatunk egy mozgási algoritmust karakterünknek. Így, míg be nem avatkozunk, hősünk ide-oda futkos, közben állóképessége fejlődik, mely tulajdonság a harcokhoz szükséges. Ugyanez a művelet egy megpakolt málhás zsákkal az erőnket fogja tupírozni.

A Black Desert Online hatalmas világgal és kidolgozott háttérrel vár mindenkit, a fejlesztők mégis a karaktergenerálási lehetőségekre büszkék.

kaptafára készültek. A harcos és a valkűr amolyan paladin, a boszorkány, a mágus és a varázslónő mágiahasználó, a ranger és a tamer pedig a rogue különböző alosztályainak feleltethetők meg (a berserker az itteni tank).

„ÖLJ LE TÍZ RÓKÁT, HOZZ ÖT GYÖKERET..." NA MENJ A FENÉBE!

A látványvilág mellett a Black Desert egyik leginnovatívabb része egyértelműen a csatározás. Avagy a fejlesztők merész módon szakítottak az átlagos MMO-k félig-meddig dobókocka-alapú csetepatéival, és egy, a valós idejű, hack 'n' slasheket (Devil May Cry, Dark Souls) idéző, karakterünk készségeire alapozott kombókból építkező harcrendszert implementáltak a játékba. Ez amúgy stílszerűen kétélű fegyver: első látásra üdítően dinamikus, és annak ellenére, hogy érdemes egy kontrollert beszerezni hozzá, még billentyűzettel és egérrel is jól kézben tartható. Persze csak addig, amíg, mondjuk, egy ellenféllel küzdünk, mert többnél már káoszba fullad a csata, mivel a sok effekt és mozdulat miatt nem nagyon látjuk, kit ütünk. De egy ellennel küzdve is gyakran csapunk mellé, mivel a célpont befogása helyett csak célzásrásegítés van, mely távolból támadó íjászoknál vagy mágusoknál nem nagy probléma, de közelharci karakterrel a folyamatos mozgás miatt eléggé szívás.

Izgalmas újítás az úgynevezett node-rendszer, ami tulajdonképpen a menedzselős játékok (Sim City, Civilization-széria) elemeit hozza be a BDO-ba. A nagy térképet előhozva fontos stratégiai pontok láthatók, amelyekbe pénzért és üzleti tevékenységeink során szerzett

ÉRTÉKELÉS

TENEBRA

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-530 2.9 GHz CPU, 4 GB RAM, 512 MB DX9 VGA, 30 GB HDD.

A Black Desert Online-ban van potenciál akciódús, ugyanakkor összetett sandbox játékmenete miatt, azonban egyelőre nem kínál annyi újdonságot, hogy az MMORPG-k új császára legyen.

GRAFIKA: **92%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO

Elképesztő látvány, tengernyi lehetőség, menedzselős játékelemek, alapvetően pofás harcrendszer...

KONTRA

...ám a csaták kaotikusak, nem túl változatos karakterosztályok, átlagos fantasyvilág.

92%

hozzájárulási pontokért ruházhatunk be. E területek birtoklása jelentősen megkönnyíti életünket, mivel a (goblin)munkásokat felbérelve egy minigazdaságot indíthatunk be kereskedelmi hálózatokkal és nyersanyagtermeléssel. Bár a node-ok sok energiánkat (egyik alaptulajdonságunk) és pénzünket emésztik fel, nagyon megéri befektetni, mert kiváló alternatíva az unalmas, egyszemélyes farmolásra.

A sztori a világ egyensúlyát veszélyeztető Fekete kőből elszabaduló gonosz erőkről, a kitalált kontinens két rivális államáról (Calpheonl és Valencia), valamint ezek kapcsolatáról szól, a küldetések viszont unalomig ismert fantasy- és MMO-sablonokra épülnek. Szerencsére a kezdőszintek monoton feladatait („ölj le tíz rókát" és társai) a történet szerint minket megszállt, idegesítően kacarászó füstdémon dobja fel, aki alternatív ajánlatokat tesz. Például egyszer a közeli erdőben bujkáló faszellemek titkát kellett megfejtenem, de a kis ördög azt mondta, fordítsam a saját javamra, csináljak belőle pénzt, és ne áruljam el a küldetésadómnak.

ÉLETEMET A KOMBÓKÉRT?

Tehát pofás a külcsín, gyönyörűek a karakterek, kissé kaotikus, ám annál intenzívebb a harcrendszer, csilliónyi tárgyat készíthetünk, frakciókhoz csatlakozhatunk, háborúzhatunk, saját házunk, sőt városunk lehet, gazdaságot menedzselhetünk – és mindezt havidíjmentesen. Kár, hogy a Pearl Abyss játéka mögött nem áll olyan erős világ és sztori, mint a WoW, a SW: TOR vagy a TESO esetében. Így a Black Desert trónt szerezni nem fog, de biztos rajongói réteget építhet ki maga köré. ◼

FENN AZ ÉGBEN

ADR1FT

[ÍRTA OBO] Amilyen gyönyörű tud lenni a világűr, éppen annyira veszélyes is. Ezt senki sem tudja jobban, mint a Northstar IV parancsnoka, aki a darabokra hullott űrállomása roncsai között küzd az életéért – kár azonban, hogy kalandja nem hagy bennünk igazán mély nyomot.

Talán nem lövök nagyon mellé azzal, ha azt mondom: minden gyerek legalább egyszer ábrándozott arról, hogy űrhajós lesz. Felülni egy sok ezer tonnás rakétára, begyújtani a meghajtást, és a hangsebességet is meghaladva hasítani az eget, a csillagok közé lépni, majd felfedezni mindazt az ismeretlent, amit a kozmosz csak rejteni tud. Persze, a nagy-nagy többségnek mindez csupán álom marad, a realitás talajára visszahuppanva ugyanis világossá válik, hogy szinte lehetetlenség asztronautává válni. Így aztán maradnak a könyvek, a filmek és persze a játékok, amelyek készítői a saját elképzeléseik szerint igyekeznek megfogni a világűr felfedezésének varázsát, hol teljesen elrugaszkodva a tudománytól, hol pedig ragaszkodva ahhoz – tesztemben most az utóbbi kategóriába eső alkotásról lesz szó.

SURVIVOR DETECTED

„Az ADR1FT egy lebilincselő Belső Nézetes Élmény, egy bajba került űrhajósról." – ez az első mondat, amit a játék Steam adatlapján olvashatunk, és rögtön világos, hogy a Three One Zero csapata nem árul zsákbamacskát. Ezt értékelem, hiszen nem megtévesztő módon a következő blockbuster címként, vagy valami forradalmi ötletként reklámozzák a programjukat, hanem köntörfalazás nélkül egy élményjátékot adnak. Maximum csak annyit kell tisztázni, hogy amit ők First Person Experience-nek (FPX) neveznek, az a sétaszimulátorként elhíresült műfajt takarja (Adam Orth erről más véleménnyel van, lásd 56. oldalunk interjúját). Bár ebben az esetben talán helytállóbb volna űrséta-szimulátornak bélyegezni a programot, de ez már csak szőrszálhasogatás.

ADATOK

KIADÓ
505 Games

FEJLESZTŐ
Three One Zero

MŰFAJ
kaland

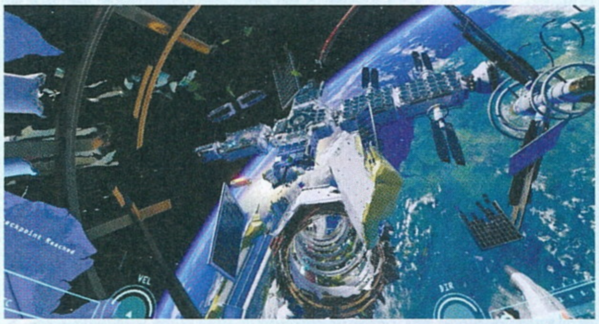
MULTI
nincs

INFO

Az ADR1FT 2016. március 28-án jelent meg. A Steamen 19,99 eurót (kb. 6000 Ft) kérnek érte. A játék kompatibilis az Oculus Rifttel, illetve még idén megjelenik PS4-re és Xbox One-ra.

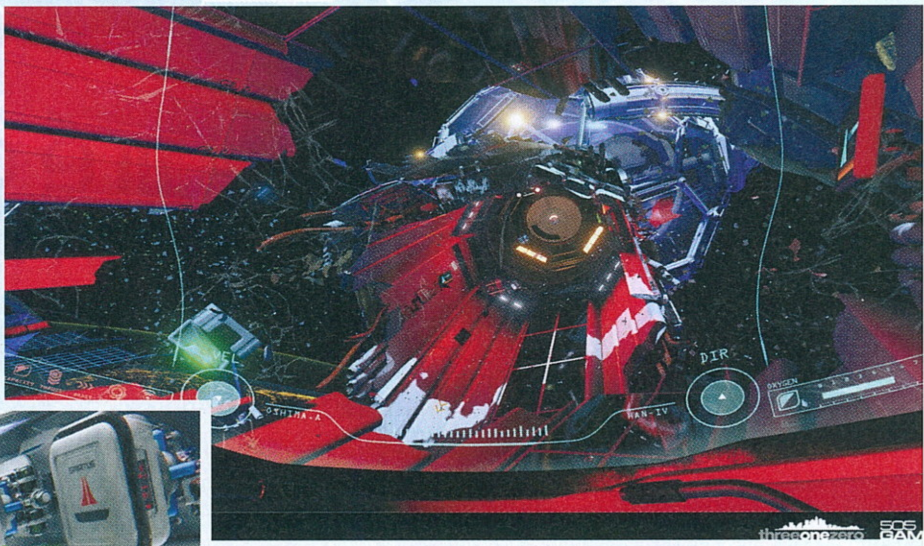
> A fejlesztők azt mondják, az ADR1FT nem sétaszimulátor. Pedig az, csak az űrben.

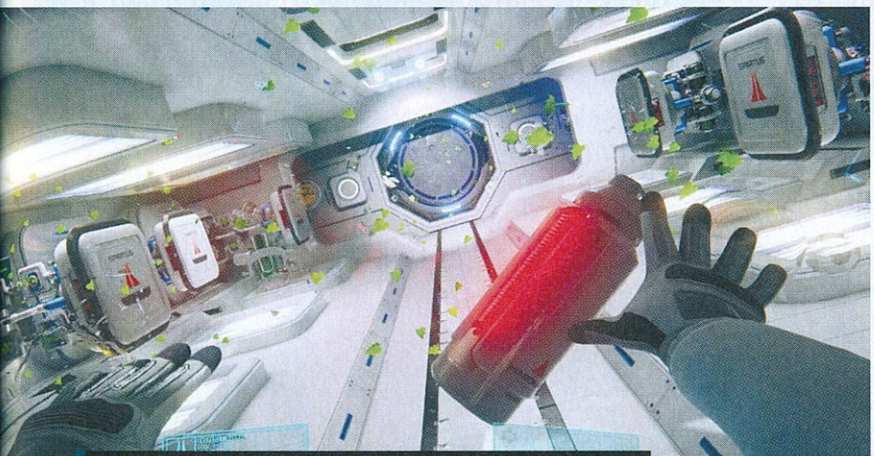
Szóval, van egy bajba került asztronautánk, és ez nagyon finom megfogalmazása annak, hogy a szolgálatunk helyszíne, a Northstar IV nevezetű, gigászi űrállomás apró darabokra tört. A parancsnok, vagyis a főszereplőnk az egyetlen túlélő, aki egy meghibásodott, minden öltésnél eresztő szkafanderben sodródik a roncsok között, a feladat pedig egyszerű: jussunk haza az utolsó használható mentőkabinnal. Mielőtt azonban ezt megtehetnénk, a meghibásodott rendszereket ki kell pofozni, ami azt jelenti, hogy irány az űr vákuuma, ahol egyúttal szembe kell néznünk a történetet beindító katasztrófa következményeivel is.



Azt nem mondom el, hogy mi történt, hisz ez nagy spoiler lenne, másrészt pedig nagyjából egy mondatban el lehet mesélni mindent, és így nektek nem maradna felfedezni való. Az ADR1FT minimális, 4-5 óra hosszúságú történettel érkezik, az érdeklődést azonban azzal tartja fenn, hogy lassan, közvetett módon bontja ki az űrsétánkat megelőző eseményeket, közben bemutatva a szerencsétlenségben odaveszett legénységünk tagjait. Nagyjából kéttucatnyi hangüzenetből és levélből hámozhatjuk ki a történetet, ám ahogy minden kirakós a helyére került, csalódva kellett nyugtáznom, hogy semmi eredetiséget vagy érdekességet nem tartalmaz a sztori. Ezenkívül nagyon nagy kihagyott ziccer, hogy magáról az állomásról és annak szárnyairól, illetve az alattunk elterülő földi körülményekről alig tudunk meg valamit, magyarul, a nyúlfarknyi történethez hasonlóan kicsi világépítés társult.

Az ADR1FT az egyik első olyan játék, amit VR-sisakokra találtak ki, és ez meg is látszik rajta, mert nagyon-nagyon szép. Még szemüveg nélkül is.





A világűrben a túlélést olyan nem mindennapi dolgok teszik nehézzé, mint a kelleténél jóval gyengébb gravitáció, ami miatt minden előttünk lebeg...

EGY KÖLTŐ KELLETT VOLNA!

A klisékből felépített, közepes minőségű történetet szerencsére van, mi ellensúlyozza, és ez nem más, mint a grafika. Nehéz pontosan leírni, milyen élmény, amikor először nyílik ki a zsilipajtó, és feltárul a fenségesen gyönyörű Föld, felette a milliónyi apró darabra hullott állomás csendesen úszó darabjaival, de higgyetek nekem, áll-leejtő élmény, és noha uniform panelekből épült fel a Northstar IV (ami egyébként teljesen érhető, nem a fejlesztők lustasága), egy pillanatra sem lesz unalmas a szkafanderben tett túra.

A legmagasabb beállítások mellett lélegzetelállító az űrséta, amit mesterien megválogatott, zenét, ütemes, mély légzést és gépi pityegést keverő hangszerelés tesz még jobbá. Hozzá kell azonban tennem, hogy a varázst helyenként kisebb-nagyobb grafikai hibák törik meg, például semmiből felbukkanó törmelékek vagy az a pár, kínosan alacsony felbontású textúra, de a nagy egészet nézve csillagos ötös a tálalás.

A játékmenet hasonlóan jól sikerült, és noha sétaszimulátor kapcsán általában felesleges erről beszélni (hiszen csak sétálni kell), itt mégis elengedhetetlenül fontos. Úgy képzeljétek el a karaktert, mintha egy űrhajót kellene irányítani, azaz hat szabadsági fokot (előre-hátra, jobbra-balra, fel-le, plusz forgás) összehangolva, kecsesen lavírozva kerülgethetjük a törmelék nagyobb darabjait – legalábbis az első 30 perc után. A vezérlés elsőre kissé nehézkes, kell némi idő a betanuláshoz, illetve hozzászokni ahhoz, hogy az oxigénkészlet és a meghajtás közös készletből táplálkozik, tehát folyamatosan fogy a nafta és az életet adó levegő. Ez utóbbi adja egyébként a játék pár feszült pillanatát, ha ugyanis sokat szerencsétlenkedünk a manőverezéssel, hamar elfogy az oxigénünk, amit ha nem pótolunk, jön a fulladás. Szerencsére bőséggel találni palackokat és töltőállomásokat, így javarészt ez nem jelent problémát, de nem szabad elfeledkezni róla.

Az irányítás nem pontos, inkább alig kontrollált sodródáshoz hasonlítható, miközben minden nagyobbacska tárgy letéríthet a pályánkról, így közvetlen veszélybe hajítva. És ugye ott van még az oxigén folyamatos pótlásának fontossága is. Mindezek ellenére azonban többnyire különös, egyfajta meditatív jellege van az ADR1FT-féle űrsétának, pedig pont az ellenkezőjét, idegtépő feszültséget és kétségbeesést vártam a kiadott videókat nézve. Ez persze egyáltalán nem baj, így is élvezetes volt.

HOUSTON, BAJ VAN

Az ADR1FT a Three One Zero első játéka, és mint kezdés, jó munkát végeztek a srácok. Remekül sikerült megfogni a világűr szépségét és a súlytalanság érzetét. Utóbbi ráadásul nemcsak a kiváló hangulat megteremtésében segédkezik, hanem a játékmentben is fontos szerepet tölt be. Ugyanakkor, a mérleg másik serpenyőjében a már említett hiányosságok és hibák foglalnak helyet, amelyek sajnos túlsúlyban vannak.

Csiszolatlan és hiányos az, amit az ADR1FT nyújtani tud, és nyilvánvaló, hogy az egész élményt a lehengerlő tálalásra építették fel, ami minden bizonnyal még ütősebb egy virtuális valóság szemüveggel (ez az egyik első, az Oculus Riftet támogató játék). Egy magamfajta, mezei játékosnak azonban marad az, amit natúr formájában kaptam a programtól. És habár alapvetően jól szórakoztam, jelentős hiányérzettel léptem ki a programból.

ÉRTÉKELÉS

OBO

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad CPU Q9550 CPU, 8 GB RAM, NVIDIA GTX 650 2GB VGA, 6 GB HDD.

Bámulatos látványosságokat felvonultató űrsétaszimulátor, rövid történettel és gyorsan feledhető élménnyel.

GRAFIKA:	95%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Elképesztő grafika, a súlytalanság kiváló bemutatása és szórakoztató kezelés.

KONTRA

Klisés történet, minimális világépítés és rövid játékidő.

75%

ORTH, A BOTRÁNYHŐS

A Three One Zero alapítója, Adam Orth ismerős lehet azoknak, akik szorosan követik a játékipar minden mozdulatát, emberünk ugyanis egy egész méretes balhét kavart három éve. Történt az, hogy nem sokkal az Xbox One bemutatása után, amikor még nagyon is élt a Microsoft azon terve, hogy folyamatos internetkapcsolatot tegyen kötelezővé a konzol használatához, Orth azt mondta, hogy az emberek túlzásba vitték a nyavalygást. A dolog pikantériája nem az, hogy ezt roppant arrogáns és ellenszenves módon tette, egy nagyon megosztó témában, hanem hogy lényegében a Microsoft nevében nyilatkozott, hiszen akkor a cég kreatív fejese volt. Mondani sem kell, hogy a játékosok tömegesen szidták Orthot és a Microsoftot is, a történetnek pedig az lett a vége, hogy a redmondi óriáscég kénytelen volt bocsánatot kérni, a problémás munkatársat pedig rövid úton kirúgták. Orth ezután alapította meg a Three One Zerót...

ADRIFT INTERJÚ

A VR-nek még évek kellenek

[ÍRTA CHOCHO] Az előző két oldalon tesztelt ADR1FT egyike annak a kevés, jelentősebb játéknak, ami komolyan profitál a virtuális valóság eszközökből. Igen ám, de mind az Oculus Rift, mind pedig a HTC Vive drága mulatságnak számít, jó kérdés tehát, hogy mennyi idő, mire ez az egész szekér beindul. Erről, és persze magáról az ADR1FT-ről beszélgettünk a játékot fejlesztő csapat társalapítójával, a Microsoftot kissé botrányos körülmények között elhagyó (lásd a dobozt a tesztben!) Adam Orth-szal.

Az ADR1FT nagyon sokat profitál a VR-technológiából. Mi volt a legnehezebb feladat a fejlesztés során, már ami a virtuális valóság beillesztését illeti?

A VR-fejlesztés legnehezebb része maga az ismeretlen volt. Tulajdonképpen egy létező jelenséget (a videojátékot) próbáljuk összehozni egy egyelőre kiforratlan, másik jelenséggel (ez a virtuális valóság). Rengetegszer kellett találgatnunk a tudásunk és a saját tapasztalataink alapján.

Volt, ami bejött, és persze volt, ami nem. A legérdekesebb egyébként az volt, ahogy megpróbáltuk újragondolni mindazt, amit játékfejlesztőként már tudunk ezekről a programokról, illetve a felépítésükről.

Az első nagy VR-eszközök már az ajtón kopogtatnak, az Oculus Rift és a HTC Vive kereskedelmi forgalomba kerülő változatai azonban nagyon drágák (előbbi 217 ezer, utóbbi 298 ezer forint). Mennyi időre lesz szüksége ennek a technológiának ahhoz, hogy a szélesebb közönség felé is nyithasson?

Személy szerint úgy vélem, hogy eltart majd legalább egy vagy két évig. Először valami olyan dolog fogja belökni a VR-t a tömegek közé, mint a Facebook vagy az Instagram.

Sajnos nem hiszem, hogy a játékok terjesztenék el, de persze tény, hogy megnyitnak előtte további ajtókat.

Illetve sokkal könnyebb lesz ezt a technológiát nagyban alkalmazni, amikor a hardverek felépítése, számítási kapacitása kellően megemelkedik, az áruk pedig ezzel egyenes arányban csökken le.

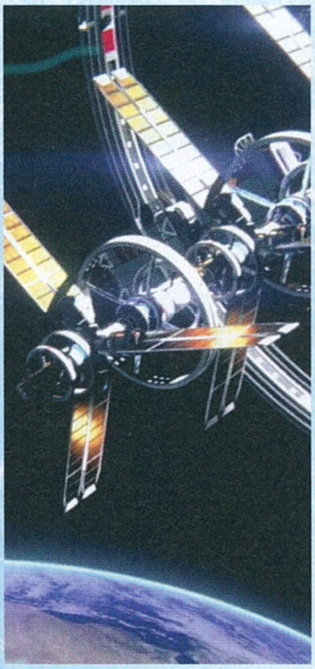
Egyszer azt mondtad, hogy az ADR1FT és a 2013-as Gravitáció című film „nagyon különbözőek", és hogy a játék inkább szól a felfedezésről, semmint az akcióról. Mi volt hát a legnagyobb befolyással a fejlesztés kreatív döntéseire?

A legnagyobb hatással a 2001: Űrodüsszeia, a Half-Life játékok és a Journey voltak ránk. Elsősorban léptéket, minimalizmust, univerzális immerziót és történetvezetést tekintve inspirálódtunk belőlük. Ez utóbbi három faktor egyébként is roppant fontos volt az ADR1FT megalkotása során.

Az ADR1FT nem egy „sétaszimulátor", de határozottan van benne pár gén ebből a viszonylag új játékstílusból. Mi az oka annak, hogy napjainkban kifejezetten népszerűek ezek az inkább békés, élményszerű videojátékok?

Azt hiszem, hogy az emberek egyszerűbb, rövidebb élményekre vágynak, amiket egy ültő helyükben „fogyaszthatnak el", és a maguk teljességében szórakoztatják őket. Jól esik egy kis szünetet tartani a World of Warcraft, a Call of Duty vagy a Madden között, és csak simán szórakozni, gyönyörű élményeket gyűjteni, amik nem vesznek el 50 órát az életünkből.

Személy szerint utálom a „sétaszimulátor" kifejezést. Úgy gondolom, ez egy lusta, egyszerűsített megfogalmazása valaminek, ami egyébként legalább annyira videojáték és interaktív élmény, mint amennyire bármely más rokon alkotás. Az ADR1FT egyébként egyáltalán nem tartozik ebbe a műfajba.



PERZSIÁBÓL SZERETETTEL

E.T. ARMIES

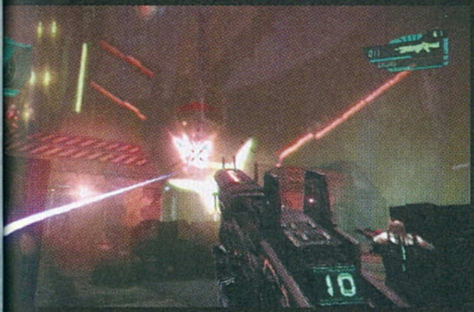
[ÍRTA JOHNBART] **Az atomháborúban elüszkösödött Földről kirajzott népek a világűrben folytatják torzsalkodásukat, aggódni viszont nem kell, a Forradalmi Gárda Spartan-egysége ugyanis menti a helyzetet! Erről és a régimódi multizásról szól(na) az E.T. Armies.**

Bevallom, nincs nagy rálátásom a perzsa játékiparra, bár a tudásdeficit inkább köszönhető az Iránt a közelmúltig sújtó kereskedelmi embargónak, semmint saját tájékozatlanságomnak. A nemzetközi piacon viszont végre szabadabb szelek fújnak, és ennek számunkra legjobb jele az E.T. Armies steames megjelenése. A Call of Duty-szerű sci-fi lövölde ugyanis nemcsak a Raspina Studio első játéka, hanem az első, nemzetközi forgalmazásban megjelent iráni FPS is.

IRÁN(Y) A VILÁGŰR!

Az egyébként 2013-ban a legjobb készülő független játék IndieDB-díját is elnyerő shooter pedig semmit nem bíz a véletlenre: szóló- és multiplayer komponenssel is érkezik, ezek közül előbbi a Modern Warfare iskola megoldásait, míg utóbbi a klasszikus online kompetitív módokat (deathmatch, team DM, CTF) csomagolja újra némi régimódi akciózásra. A szándék nemes, a megvalósítás ellenben már más reshteh, a végeredmény ugyanis egy tömény lelkesedéssel készült, de ízig-vérig amatőr hatású indie FPS lett.

Ez már a hadjárat nyitó képsoraival nyilvánvalóvá válhat: elütések és nyelvtani hibák tarkítanak minden átvezetőt, hőseink testpáncélja mintha csak a Haloból érkezne (az igazsághoz ugyanakkor hozzátartozik, hogy a fegyverek és a járművek kifejezetten jó és eredeti megjelenést kaptak), a karakterek pedig kb. annyira összetettek, mint a perzsacica szőrszála.



ADATOK

KIADÓ **Merge Games**
FEJLESZTŐ **Raspina Studio**
MŰFAJ **akció**
MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.0 GHz CPU, 4 GB RAM, NVIDIA 9800 GTX vagy AMD HD 5670, 4 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Egy kezdő, de lelkes iráni brigád első játéka egy rövid és fapados kampánnyal, valamint egy érdekes, de sajnos kihalt multival.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO
A fegyver- és járműdizájn rendben van, a szólómódnak van pár jó pillanata, a multinak pedig pár érdekes ötlete.

KONTRA
Nulla szavatosság: a kampány nyúlfarknyi hosszúságú, a többjátékos szegmens pedig teljesen kihalt.

60%

CALL OF DUTY: TEHRAN WARFARE

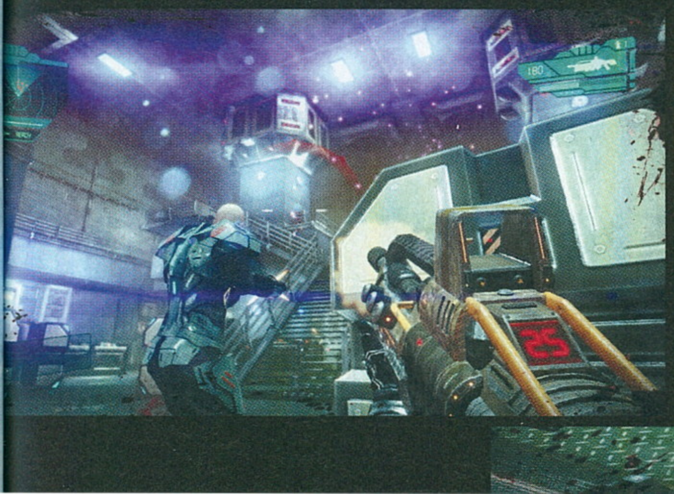
Ez egyébként a pályadizájnra is áll: nagy, de jellemzően monoton arénákban akciózunk, kb. fele-fele arányban egyedül és társakkal karöltve, vigyázni persze jó CoD-os szokás szerint csak a saját irhánkra kell, egyrészt mert társainkat nem fogja a golyó, másrészt pedig mert a nem különösebben combos MI mindig minket pécéz ki magának, ha észrevesz a harctéren. Az ütésváltások pedig maximálisan ragaszkodnak a Modern Warfare hagyományaihoz: regenerálódó életerő, sprintelés, szemhez emelhető flinták, valamint kimondottan korrekt gunplay keretezi a hadjáratot.

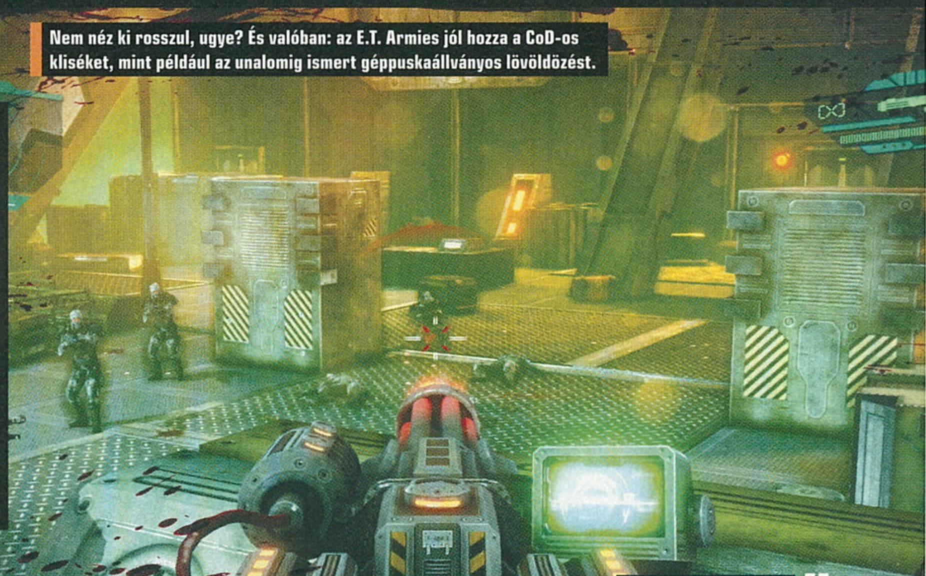
Nagy meglepetést a szóló hentelés tehát nem tartogat, hacsak a bevetés hosszát nem tekintjük annak, az iráni űrgárdisták erősen szkriptelt missziója ugyanis két óra alatt kényelmesen kipörgethető, ami egy kis indie játék tükrében talán megbocsátható is lenne, ha…

VISSZAVONULUNK!

…a többjátékos szegmens nem lenne kiürülve, ami nemcsak azért kellemetlen fejlemény, mert így a nulla felé konvergál az E.T. Armies szavatossága, hanem azért is, mert maga a multi teljesen korrekt része lehetne a játéknak. Bár az online részleg csak három módozatot és két pályát kínál, remekül keveri a klasszikus DM-TDM-CTF módozatokat a CoD fejlődési rendszerével. Noha kioldható perzisztens karakterfejlesztések nincsenek, a gyilkok után kapott pontokból a pályán elszórt segédleteket (drónokat, rögzített gatling-ágyút, légicsapást) aktiválhatunk, hogy borsot törjünk velük ellenfeleink orra alá.

Találó koncepció ez, épp ezért sajnálatos, hogy élesben sosem tapasztalhatjuk meg, az E.T. Armies ugyanis megjelenése után pár nappal már ki is fújt. Bár érezni rajta a kezdő fejlesztők elhivatottságát, a lelkesedés és a korrekt gunplay sajnos egy kétórás kampány és egy elhagyatott online mód mellett nem elégséges kompenzáció – még a nyomott 15 eurós (kb. 4700 Ft) nyitóár mellett sem.





Nem néz ki rosszul, ugye? És valóban: az E.T. Armies jól hozza a CoD-os kliséket, mint például az unalomig ismert géppuskaállványos lövöldözést.

SZÓLJON HANGOSAN A RAGNAROCK!

SLAIN!

[ÍRTA BÖJTI] **Klasszikus, 'Vania-játékmenet, gyönyörű pixelart külső, ami már elsőre elvarázsolja az embert, nordikus metál muzsikák, embertelen nehézség. A Slain! elviekben minden olyan összetevővel rendelkezik, ami kiemelheti az átlagból. Nagy kár, hogy mégis a középmezőnyt erősíti.**

Jómagam több mint egy éve, már bejelentése óta figyelemmel kísértem a program sorsát, sőt vártam a megjelenését, ami nem nagyon akart elérkezni, hiszen a kiadás dátuma többször is el lett csúsztatva, többnyire minőségbeli problémák miatt. A hivatalos verzió szerint a nehézség annyira elszállt módon lett belőve, hogy egész egyszerűen nem volt ki letesztelje a játékot, mert mindenki elvérzett a próbák során. A huzavona ellenére a végleges produkció is hibákkal tele került fel a Steam kínálatába, ahol elég komoly kritikákat kapott. Emiatt a lapzárta előtti pár napban a címmel foglalkozó PR-ügynökség küldött egy levelet, miszerint ha lehet, halasszuk el a tesztet, mert még pár hónapot igénybe vesz a javítgatás. Nos, mivel a Steamen továbbra is megvásárolható a Wolf Brew alkotása, az online sajtó tesztjei pedig már kint vannak, bocs, de ez nem lehetséges.

KELJ FEL ÉS JÁRJ!

Meglehetősen butuska módon indít a produkció, aminek hőse Bathoryn, a legendás harcos (biztosan nem a kultikus black metál banda után lett elnevezve), akit egy kripta mélyén keltegetnek fel, hogy megszabadítsa a világot a sötét erőktől. Többet senki ne várjon, de nem is kell Oscar-gyanús forgatókönyv egy olyan játékhoz, ami nem titkoltan inkább a korai Castlevania-részeket veszi alapul a Symphony of the Night RPG-elemekkel díszített, összetett mechanikájával szemben. Emiatt aztán a főhős képes egy háromlépcsős kardhadonászásra, plusz egyszerű varázslásra, hátrafelé csúszásra, így elkerülvén a sebződést, ezeken túl pedig egy pusztító mágikus robbantásra, illetve a kaszaboló fegyver két alternatív módjának beizzítására. Mivel leginkább a harcon van a hangsúly, amihez némi platformeres ugrálás dukál, ez a mozgásrendszer bőven elég is.

A különböző pályákon (pl. erdő, katakomba, város, csatorna) özönlenek az ellenfelek (csontvázak, vámpírok, beholderek, óriások, szellemek stb.), vannak checkpointok, mana- és életerőtöltők, a szintek végén pedig főellenfelek. Előre haladva ráadásul lifteken lehet közlekedni, platformokon kell ugrálni, illetve millió és egy csapda állja a bátor hős útját. Közben fröcsög a vér, repkednek a testrészek, Bathoryn rengeteg látványos módon képes elhalálozni, a zúzós, avantgárd black metálokat (mint mondjuk Samael) idéző muzsikát pedig Curt Victor Bryant, a Celtic Frost korábbi zenésze szolgáltatja. Tulajdonképpen nagyon nehéz hibázni egy ilyen felállással, mégis sikerült.

ADATOK

KIADÓ **Digerati Distribution**

FEJLESZTŐ **Wolf Brew Games**

MŰFAJ **akció**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

1,5 GHz CPU, 1GB RAM, 512 MB VGA, 500 MB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Klasszikusok újramelegítése igazán megnyerő külsővel és elsőre varázslatos zenei aláfestéssel. A játék így a kezdetekben maga a tökéletes fantasy-metál, nem kevés horrorba és gore-ba ültetve.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Gyönyörű pixelart, ami szinte lecsordul a képernyőről, a klasszikus Castlevania-részeket idéző játékmenet, ráadásul ehhez Curt Victor Bryant szolgáltatja a talpalávalót.

KONTRA

Sajnos, ahogy a muzsika, úgy a játékmechanika is unalomba fullad már az első végigjátszás során. És bugos is.

50%

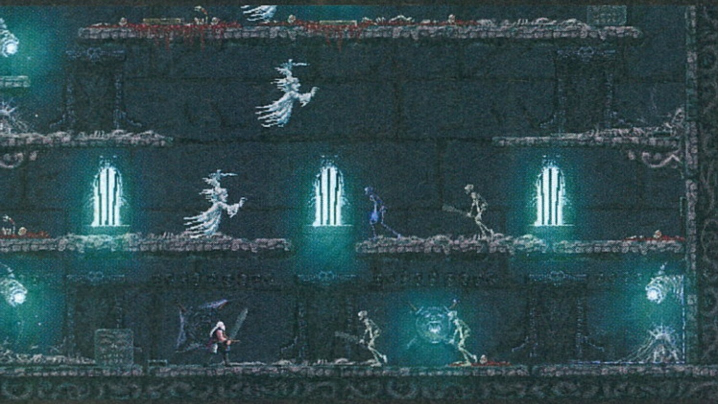
SOK SEBBŐL VÉREZVE

Noha egyértelmű a NES- és SNES-éra hatása a játékon, a kardozgatás nulla visszahatással van. Tehát miközben Bathoryn csapkod a fegyverével, az keresztüllendül az ellenfeleken. Emiatt a sikeres támadásokba is belepiszkítanak a szörnyek, amik ráadásul elég izmosak is. Ezért kicsit szerencsejáték a harc, még a hátracsúszással együtt is, miközben billentyűzettel az input lag miatt eleve nem érdemes belekezdeni a küzdelembe.

A pályák, bár nagyszerűen festenek, a művészeti tervező pedig nagy piros pontot érdemel, a mechanika folytán repetitív és unalmas a nagyszámú ellenfelek lekaszabolása. Emellett a zene túl hangos, más zajokat és hanghatásokat ki sem lehet venni a háttérben. Külön zavaró, hogy a riffelgetések hosszú távon ismétlődőek, bosszantóvá válnak egy idő után.

A Slain! igazi különlegességnek minősül, de sajnos nem váltja be a hozzá fűzött reményeket. Pixelkönnyezünk.

És akkor még nem beszéltem a kurtafurcsa befejezéséről, a felmerülő bugokról, a bénácska párbeszédekről, amik szintén rontják az összképet. Maga a végigjátszás kitarthat 5-6 óráig, de ez az időtartam is nagyban függ a felmerülő hibáktól és beragadásoktól, amik végkép elveszik az ember kedvét a próbálkozástól. Így lehetséges az, hogy a Slain! külsejével, rövid távon zenéivel és nosztalgikus játékmenetével bár magasan kiemelkedik az átlagból, az optimalizálatlanság és figyelmetlenség véres karmai mégis visszahúzzák a szürke masszába, ami az abszolút középkategóriát jelenti minden lényeges pozitívum nélkül. Kár érte.



Oké, nyilván nem egy Crysis a játék, de a maga stílusában kifejezetten szépnek mondható. Csak az a baj vele, hogy egyszerűen félkészen adták ki.

RATCHET & CLANK
A GALAXIS VÉDELMEZŐI
ÁPRILIS 28-TÓL A MOZIKBAN!
6
A JÁTÉKOT KERESD A BOLTOKBAN!
PCGURU
IL TRENO

KÜZDELEM A SZÁZADMÁSODPERCEKÉRT

TRACKMANIA® TURBO

[ÍRTA GEBBBE] **Ahhoz képest, hogy 2015 karácsonyára már kezünkbe ígérték a fejlesztők, majdnem negyed évet várattak vele minket, de végre itt van a Trackmania legújabb része. Az jövevény a Turbo névre hallgat, de garantáltan nem a csigák fognak róla az eszünkbe jutni!**

2011 szeptemberében mutatkozott be a Trackmania 2, amelyet három részre tagolva kaptunk meg, szépen lassan csöpögtetve a játszható környezeteket, kezdetben a Canyon, utána a Stadium, majd aztán 2013-ban a Valley megérkezésével. Tulajdonképpen anélkül volt egészen hosszú ideig életben tartva a sorozat, hogy különösebb forradalmi újítást adtak volna hozzá a Nadeo derék fejlesztői. Két év szünet következett, majd egy tavalyi E3-as bejelentés felbolygatta az állóvizet, történetesen a Ubisoft beharangozta a Trackmania Turbo érkezését. Az első és legfontosabb, hogy a három meglévő környezet újra egy játék képében egyesült, és melléjük becsatlakozik a Lagoon Rollercoaster trópusi világa, így bővítve kicsit a TM-univerzum méretét. Természetesen érthető az is, ha valakinek ez nem elég nyomós érv arra, hogy újra visszacsöppenjen ebbe a féktelen világba, de talán a jelentősebb újítások és funkciók sorra vétele mindenkinek segíteni fog a helyes döntés meghozatalában.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **Nadeo**

MŰFAJ **verseny**

MULTI **van**

INFO

A Trackmania Turbo 2016. március 24-én jelent meg PC-re, XONE-ra és PS4-re. Ára Steamen és Uplayen 39,99 euró (kb. 13 000 HUF), dobozosan PC-re 8990 Ft.

INSERT COIN

Ami rögtön szemet szúrhat, az a ManiaPlanet felületének egy csonkolt formája, amely lekorlátozódik a grafikai és egyéb irányítási beállítások módosításának lehetőségére, de külön account már nem szükséges hozzá, mivel a Trackmania Turbo játékosai a Uplay rendszerére költöztek. Hogy ez mennyire okos ötlet, arról megoszlanak a vélemények: a ManiaPlanet korábbi, dedikált szerverekkel működő multija sok rajongónak hiányzik, ahhoz viszont, hogy a sorozat betörhessen a mainstreambe, kellett a Uplay zárt szerverparkja.

A Trackmania mindig is az őrült száguldásról és az elmebeteg pályákról szólt. Most sincs ez másként.

Van tehát egy merőben új menürendszerünk, amely leginkább egy árkád játékgépre emlékeztet minket, arra buzdítva, hogy érmét dobjunk a gépünkbe. Nyugalom, egy jól irányzott enter vagy kontrollermozdulat is megteszi. Ha beléptünk egy menüpontba, akkor például oldalra mozogva könnyedén átugorhatunk egy másikba, nem kell feltétlenül visszalépni és kikeresni a nekünk megfelelőt. Ami biztos: hangulatosra és színesre sikeredett, ez a fajta vérfrissítés kifejezetten jól áll a játéknak.

HULLÁMVASÚT AZ ÉLET

A versenyzés továbbra is a jól bejáratott formában történik, magyarán hajszálon múló küzdelem és a tökéletességig megtanult nyomvonalak elsajátítására sarkalló játékmenet fogad majd minket. Apró mozdulatok fogják meghozni, illetve elvenni tőlünk az értékes századmásodperceket. A gyakorláshoz minden környezetből rendelkezésre áll 50 pálya, fokozatos nehézségi szintekkel. Gyors fejszámolás után tehát kijön, hogy 200 pályán tehetjük próbára magunkat. A legutolsó, azaz fekete színnel jelölt kategóriákat már igazi kihívás teljesíteni, hiba nélkül pedig szinte lehetetlen. Mint azt már említettem, három világgal már találkozhatott a nagyközönség, ezeket túlzottan részletezni nem is szándékozom. A Stadium már a TM Nations Forever óta töretlen népszerűségnek örvend, ingyenes mivoltának köszönhetően pedig még ma is nagy a játék kihasználtsága. A Turbóban tehát

A beépített pályagenerátorral egészen elképesztő terepeket hozhatunk létre, mindehhez pedig elég megadni pár nagyon alapvető paramétert.

A Trackmania világában az autók fizikája nem olyan, ahogy azt mi megszoktuk a Földön. Ezek a verdák akár 400-zal is képesek össze-vissza röppenni.

szintén találkozhatunk az arénahangulattal, száguldozhatunk a Canyon monumentális sziklái és homokdombjai között, de a Valley erdőségeiben és hegyi alagútjaiban is repeszthetünk kedvünkre.

Ahol viszont ezelőtt még senki nem gurult, az a Lagoon elképesztő trópusi hullámvasútja. Gyönyörű szigetvilágba csöppenünk bele, tengerpart és pálmafák tarkítják, de mi nem ezt a részét fogjuk élvezni. Versenyezni fogunk homokon, aszfalton és egészen agyament hullámvasutakon. Igen, a TM sajátossága volt eddig is, hogy hurkokon és csőszerűen csavarodó útszakaszokon vezet az utunk, de itt a tériszonyunkat sem árt majd félretennünk. Olyan sokszor fogunk fejjel lefelé haladni mágnesezett felületeken, hogy egy kis idő elteltével a normális tájolású útfekvés fog furcsának tűnni. A vízben a legtöbb esetben azonnal elsüllyedünk, de találkoztam olyan pályával is ebben a környezetben, ahol a sebességünknek köszönhetően amolyan dobbantóként használhatjuk a vízfelületet. Nem szabad elmenni az autók kialakítása mellett sem, hiszen ahogy eddig is, minden terepen más verdával vághatunk neki a kihívásoknak. A Stadium modell megmaradt a maga szokásos formulaautóra hajazó formájánál, a Canyon kocsi már-már egy komplett Nascar versenyautó lett. A völgyben a hot-rod bogárhátú lesz szolgálatunkra, a hullámvasúton pedig egy szöcske kinézetű buggy volánja mögé pattanhatunk be. Mindegyikben közös a kasznit körbeölelő, vagy néhol kikandikáló bukócső-szerkezet, amely kifejezetten masszív látványt kölcsönöz a járgányoknak. Az összes feltupírozható

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Win Vista vagy jobb, Dual Core Intel vagy AMD 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB Videokártya vagy jobb, DirectX10 vagy 11, 5 GB HDD.

Felesleges volt attól tartani, hogy egy Trackmania nem nyújthat újat, hiszen ez több téren is sikerült a fejlesztőknek.

GRAFIKA: **84%**
HANG: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Szép környezet, színes pályák és gyönyörű autófestések. A pályagenerátor nagyon kreatív, végtelen újrajátszhatósági faktor.

KONTRA

Nincsenek dedikált szerverek, és jelenleg nem lehet láthatatlanná tenni a többi online játékost.

84%

nemzeti zászlókkal, és kifejezetten szívmelengető a stadionautó hátsó légterelőjén díszelgő Magyarország felirat is. Óriási a festések repertoárja, ezek medálokért cserébe oldhatóak ki a rajtszámokkal együtt. Szinte lehetetlen olyan kombinációt összerakni, amelyik nem fog jól kinézni, így hatalmas piros pont jár a dizájnrészleg kreatív stábjának.

VÉGTELEN KIHÍVÁS

A játék hosszú játszhatóságát továbbra is a többjátékos lehetőségek jelentik, melyek egyaránt takarnak online és helyi szórakozást is. Előbbiben akár 99 másik autóssal versenghetünk, utóbbiban pedig 3 társunkkal, osztott képernyős módban. A létrehozható szobáink nagyon praktikusan elmenthetőek és bármikor aktiválhatóak egy-egy nyilvános vagy baráti küzdelemre. Igazán mókás és szórakoztató az úgynevezett „double-driver" mód. Ha van rávehető barátunk, akkor két kontroller segítségével irányíthatjuk egyazon autót, megosztva egymás közt a gáz- és fékpedál, valamint a kanyarodás műveletének feladatát.

A játék legerősebb újítása azonban a pályaszerkesztő automatizálásának lehetősége. Látványos folyamatot követhetünk végig, amikor a szemünk előtt készül el a random generált nyomvonal a saját kritériumainknak megfelelően. Ezek alatt a pálya világát, hosszúságát és a napszakot kell érteni. Az összes általunk készített vagy generált helyszín megosztható a közösséggel és használhatóak online módban is. Mit kaptunk tehát? Igazi és hamisítatlan Trackmania-élményt, amely megint kicsit ötletesebbre, és nem utolsósorban nagyon szépre sikeredett. Egy dolgot kérünk vissza, mégpedig hogy kikapcsolhassuk a többi online játékos szellemképét, hiszen egyszerre száz autó igen zavaró, főleg ha a fele nem jó irányba megy a pályán. Aki ennél is intenzívebb élményt szeretne, az vágjon neki a játéknak egy VR-eszközzel is. Garantáltan nem fog csalódni!

EGY TUCAT ÉV

A Nadeo fejlesztői talán nem is sejtették, hogy milyen sikersorozatot hoznak létre 2004-ben, az első TM megjelenésével. Amellett, hogy az évek számának megfelelő, azaz 12 játékot hívtak életre különböző platformokon, még a Guinness Rekordok Könyvébe is bekerültek 2008-ban. Elnyertek összesen hat világrekordot, köztük a Legnagyobb Online Verseny, a Legnépszerűbb Online Autóverseny-zős Játék és a Legnagyobb Játéktartalom az Autóversenyzős Játékokban megtisztelő címeket. A Turbo megérkezésével kijelenthető, hogy a magabiztos lendület tovább folytatódhat, melyben nagy jelentősége lehet a VR-technológiának is.

A KÁOSZ JÖN EL?

BATTLEFLEET GOTHIC ARMADA

[ÍRTA TIKA]

Ahol Warhammer 40k, ott űrgárdista, lánckard, plazmavető és patakvér, legalábbis ezt szoktuk meg. Márpedig ahol űrgárdista akad, ott bolygóközi utazás és hipertér is van, ebből meg az következik, hogy a csatahajók sem hiányozhatnak. És ahol csatahajók vannak, ott csata is lesz!

A Games Workshop mostanában nem szívbajos, ha arról van szó, hogy egy fejlesztő az Öreg világon vagy a 40k-univerzumban szeretne egy vargabetűt tenni. Rengeteg alkotás kapta meg a jogot, és startolt el vagy közeledik a rajtvonalhoz Warhammer címkével. A lista pedig szinte csak akcióorgiákat tartalmaz, mint a neocore-os srácok Wh 40k: Inquisitor - Martyr címmel érlelődő üdvöskéje, de említhetném a Wh 40k: Eternal Crusade-et az MMO fronton, és akkor még a Space Hulk: Deathwingről szó sem esett (FPS lesz!). Ez mind szép és jó, de hová tűntek a stratégiai/taktikai játékok? Nos, a Battlefleet utóbbi műfajban mutatja be a Warhammer egy kevésbé ismert szegmensét, nevezetesen az űrcsatákét.

> Nem ez lesz az az űrstratégia, amiért kukázod a Sins of a Solar Empire-t, de a saját témáját tekintve igenis ajánlott.

MAKETTHÁBORÚBÓL AZ IGAZIBA!

Egy másfél évtizedes készletről fújta le a port a Tindalos, amikor a Battlefleet Gothic: Armada című tabletopot szemelte ki jelen alkotás tárgyául. Az eredetileg ebédlőasztalokon megvívható taktikai játékban műanyag űrhajómakettek és dobókockák segítségével csaptak össze a káosz és a birodalom erői. A francia fejlesztők pedig ezt álmodták tovább egy valós idejű rendszerben, ahol az abroszt már az Unreal 4 engine jelenti, és az egymásnak feszülő csatahajókhoz a 2012-es Stellar Impactból, egy korábbi saját alkotásukból is tudtak ihletet meríteni.

A címhez, azaz a Gothic jelzőhöz némi segítség: a Wh 40k világában a birodalmi flotta öt Szegmentumra osztotta fel a működési körzetét, ezeken belül pedig további szektorokra. A Gothic is egy ilyen szektor, ráadásul meglehetősen problémás, mert emellett található a híres-hírhedt, az Iszonyat Szemeként ismert anomália. Innen indul ki a játékost fenyegető Káosz főnök, Abaddon (alias a Fosztogató) flottája. A szektorunkhoz tartozó teljes védерő a Battlefleet Gothic, élén a Lord Admirális áll. Mielőtt lehidalnánk a gyönyörtől, közlöm, hogy mi csak a csicskásai leszünk, egy újonnan felszentelt Admirális. Aztán, hogy a kampányban megvédjük a Birodalom világait, vagy egyből elhúzunk a skirmish és multis pályák felé, az már egy másik kérdés. Utóbbi esetben ugyanis a káosz, az ork és elda frakció is választható lesz.

LAPOS, AKÁR A DESZKA...

A játék eszenciája, hogy flottát növesztesz, kicsiben: egyszerű kísérőhajókkal, korvettekkel, rombolókkal kezdesz, aztán ha már túl vagy néhány győztes csatán, belekóstolhatsz a nagyvasakba, a komolyabb cirkálókba és csatahajókba is. Ehhez a szóló részben tartozik egy körökre osztott szektortérkép a járulékos menedzsmentfeladatokkal kiegészítve, plusz néhány ragyogóan megszerkesztett, képregényszerű bejátszás. Ámbár a lényeg, hogy végül mindig egy négyzet alakú térképen lyukadunk ki, ahol ismerős

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive
FEJLESZTŐ
Tindalos Interactive
MŰFAJ
stratégia
MULTI
van

INFO

Az Etherium alkotóitól érkező taktikai játék április 21-én jelenik meg, 36 eurós árcímkével (kb. 11 ezer forint) a Steamen.

Szó mi szó, a grafikára nem lehet panasz, ennél warhammeresebb RTS kevés akad. Ugyanakkor a 3D-s látszat csal: ezek bizony síkban vívott csaták.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KICSI HAJÓK

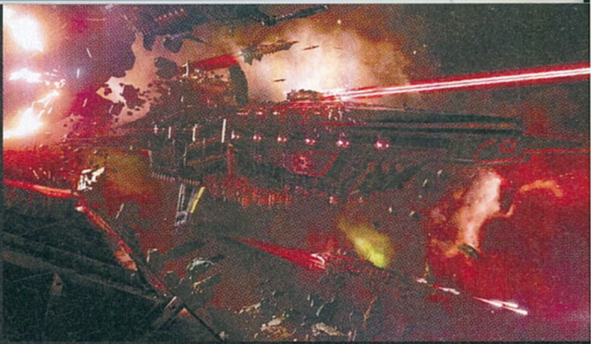
A kísérőhajóknál (escort) én a Lance fegyverzetűeket ajánlanám, ez egy kezdeti Overload Generator upgradedel már tud az ellenségnek némi fejfájást okozni (Lock On módban megnő a kritikus sebzés). Ilyenkor a viselkedésmintánál az orral támad, a 3k-6k lőtáv beállítás a nyerő, és lehetőleg mindig az ellenfél hátsó fertályában lihegjünk. A pajzslebontásra tökéletes választás, és ugye ezek fogyóeszközök.

KICSIT NAGYOBB HAJÓK

A light cruisereken nem a fegyverzet nyer csatát, hanem a hordozott képesség, elsőnek mindjárt a Taunt, ami rövid időre megbénít bármilyen hajót (igen a legnagyobbakat is). Aztán, ahogy haladunk előre, próbáljunk egy egészséges egyensúlyt teremteni a választott fajjal, tehát a gyenge, de gyors eldáknál az utóbbi tulajdonságot erősítsük, káoszéknál az indítóhangárokat, orkoknál pedig a hajótestet (ütközés).

A BIRODALOM ODAVÁG

A birodalmi flotta legerősebb és egyben leghatékonyabb fegyvere a Nova ágyú, ergo cirkálótól felfelé mindig olyan típust válasszunk, amelyiken van ilyen. A lőtáv szinte az egész pálya, és mivel területre ható fegyver, azonosítani sem kell a célpontot, elég, ha a piros energiaszignatúrát látjuk, aztán némi előretartással pörkölhetünk is. A közeli találatok (szűkebb célkör) még pusztítóbbak.



feladatokban mentjük meg a világot. Akad itt konvojkíséret, áttörés az ellenséges vonalakon, adatok biztonságba helyezése, űrállomások ostroma, és ugyanezekből lehet repetázni a skirmish és multis rész alatt. Ezek a pályák minden esetben azonos elemekből épülnek fel, van a két szembenálló flotta, aztán a csillagködök, ahol elrejtőzhetnek, vagy az aszteroidamezők, amelyek fedezékként szolgálnak, és végül az űrállomások, amiket szét kell kapni. Tehát a környezet nagyjából állandó, ráadásul az Unreal 4 technológián alapuló kivetítés tovább őrzi a táblás jelleget azáltal, hogy a hajókat csak 2 dimenzióban engedi mozogni. A mozgási háló emellett a közeli csillagrendszerek képeire van rávetítve, ám az igazi hangsúly a gigászi csatahajókon van, amelyek különösen a felvezető képsorokon parádéznak. Aztán hogy a többségük külsőre pont ugyanolyan, csak egy számmal nagyobb, mint a másik, hát istenem, mindent a Warhammer-rajongók sem kaphatnak meg. Mondjuk, ha már a körítés szép, és tényleg az űrkikötőtől a csatafelületig minden részlet át van itatva az univerzum jellegzetes gót elemeivel, vallási szimbólumaival, ráadásul a zene is ott van a szeren, akkor kérdem én tisztelettel, a táblás platóról miért nem lehetett jobban elrugaszkodni (3D-s mozgás, változatosabb pályák)?

FORDUL ÉS TŰZ!

Az admirális élete lassú menetelés, azaz jó sok grindolás egy újabb hajóosztály felé, miközben mindig ugyanazzal a 3-4 Himalája méretű hajóval dolgozik, ami éppen az aktuális szint csúcsa. Kivéve, ha pozdorjává lőtték valamelyiket, mert akkor 1-2 körig várhatunk a nagyjavításra, és lehet előszedni a molyrágta vasakat. A flották örökös harcában pedig jelenleg a Nova cannon az ász, ami messzebbre lő, mint bármi, és elég alaposan alávág a balansznak. A plazmabombák, vagy az időt manipuláló sztázistöltetek így aztán csak másodhegedűsök lehetnek, de a hagyományos fegyverzet is többnyire már statisztálni kényszerül a birodalmi flottában. Ez a statisztálás azért nem olyan szörnyű!

Amennyiben van némi fantáziád, el tudod képzelni, ahogy a régi vitorlás hadihajók mintájára kerülgeti egymást két csapásmérő erő, aztán az oldalsó, fő ágyúállásokból sortüzeket lőnek egymásra, majd gyors forgás, és a túloldali makro-ágyúk is megszólalnak. A vetőcsövekkel rendelkező hajókról torpedók indulnak, és a kézi célzás akár egy külön kis minijátéknak is felfogható, ahogy a lassú, legyezőszerűen kilőtt töltetekkel megpróbáljuk keresztezni az ellenséges űrhajó pályáját. Egyébként ez a tűzvezetési modell adja az irányítás egyik fő érdekességét, azaz itt nemcsak a hajók útvonalait tudjuk kijelölni, de a vészhelyzeti hajtóművekkel hirtelen fordulások és gyors elkerülő-manőverek is végrehajthatók. Az MI viselkedésmintái is roppant meggyőzőek, legalábbis első látásra. A káosz-hajók hideg, távolságtartó viselkedése, és a lassú becserkészés tökéletes ellenpárja az orkok taktikájának, akik szokás szerint mindent bele alapon nyomják (faji sajátosság), csakhogy eléggé sablonszerűen, kiszámíthatóan zajlanak a csaták...

AZ ETHERIUM-SZINDRÓMA VISSZAKÖSZÖN?

Biztos rengeteg túlóra van abban, hogy a hajókon minden egyes szintlépéskor választhatunk egy extrát valamelyik alegységhez (hajtóművek, fedélzet, pajzs, fegyverzet etc.), nem is beszélve a főbb funkciókat vezérlő tisztek képességeinek pallérozásáról, sőt még egyedi modulokat is aggathatunk minden űrjárműre, szóval maximális tisztelet a gárdának. Továbbá a szoftverben van néhány okos önvédelmi minta is. Rengeteg pozitívumot leírhatnék tehát, csakhogy ennek ellenére sem lesz ebből ötcsillagos kaland. Az alapok, azaz maga a táblás játék hibádzik, mert ami egy vasárnap délután az asztalon elég lehet, az ebben a töménységben nem ugyanaz az élmény. Adott fajon belül a hajók között rengeteg a hasonló, a pályákat szintúgy könnyen meg lehet unni, és mindig minden ugyanoda lyukad ki. A kampányt azonban mindenképp ajánlanám a Nexus-féle játékok kedvelőinek... G

Ha nem tudnánk, hogy ez melyik játék, simán arra várnánk, hogy a Bolygóroppantó kihúzza a dugót valamelyik sziklaplanéta felszínéről.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

AMD FX 4100X4 vagy i5 2500 CPU, 4GB RAM, Nvidia GTX 560 vagy ATI HD6850 VGA, 10GB HDD.

A Battlefleet egy tömény eszencia az űrflottákhoz kapcsolható összes fontosabb taktikai elemből, még csak csúnyának sem mondanánk, de mint tudjuk, a változatosság az élet sója - nos, a Gothic: Armada kicsit sótlan lett.

GRAFIKA: **82%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Koherens vizuális élmény, rengeteg taktikai elemmel, és persze a Warhammer-faktor is ott van.

KONTRA

3D-s felület 2D-re korlátozott mozgási lehetőségekkel, és a balansz sem tökéletes.

74%

A GALAXIS ŐRZŐI

Minden csillagköd a barátod, abban ugyanis láthatatlanok a hajóid, és ha az ellenség nem lát, lőni sem tud. Általában (a gép ellen különösen) a kivárós taktika működik, tehát megvárod, míg odajön egy hajó, kibújsz, lősz, és sipirc vissza. Az aszteroidamezőket önállóan nem fogják kikerülni a hajóid, tehát semmiképp ne hagyd, hogy egy ilyen övezetbe beszorítsanak, és használd a kiegészítő hajtóműveket!

BOMBÁS CSOMAG

A legegyszerűbb taktika, ha a peremsávra érkező ellenség elé (jóval elé, mert idő kell, míg aktiválódik) sztázisbombát dobsz, aztán amíg belassulva áll a burokba, elsőnek mindig a Disruption töltethez nyúlsz (nullázza a pajzsot), majd néhány másodperccel később jöhetnek a plazmabombák. Minden ilyen akció után a gyorsítsuk fel (special orderek között villámjel) a készlet újratöltését!

HÁTULRÓL FARBA

Az ellenséges hajókat kijelölve négyféle alrendszert célozhatunk be, ha például nem akarjuk, hogy elmeneküljön a hipertérbe (pl. adatlopási missziók), akkor a generátorokra voksoljunk. Nagyméretű hajóknál a hajtóművekre koncentrált tűz is bejövős lehet, mert ha nem tud manőverezni, akkor a segge felől simán szétkapjuk. Jellemző ugyanis, hogy a hajók traktusán nincs fegyver, és a páncél is vékonyabb.

QUICKMEMO

Amikor az űrállomást kell védened, ne felejtsd el, hogy annak saját önvédelmi flottája van, amit te kezelhetsz! Ugyancsak jelezném, hogy a védelmi feladatokban sem kell az örökkévalóságig kitartani, tehát ha a warp meghajtónál lejár a limit, a hipertér elérése egyenlő a győzelemmel. Konvojoknál pedig, ha a birodalmiakkal vagy, khmm, messziről Nova cannon, és oda se kell szagolnod.

ASHES OF THE SINGULARITY

HAMVÁBA HOLT ÖTLETEK

[ÍRTA CHOCHO] Korrekt játékot készíteni nem ugyanaz, mint kiemelkedőt alkotni. Ezt minden stúdiónak tudnia kell. Máskülönben egy olyan, a vele szemben támasztott elvárásoknak megfelelni képtelen program lesz az eredmény, mint amilyen tesztünk alanya.

És hogy mi köze a kiemelkedő és a korrekt játékok egymáshoz való viszonyának az Ashes of the Singularityhez? Hát, igazából a belengetett ígéretek, na meg a fejlesztés mögött álló Stardock múltja. Az amerikai cég olyan legendás stratégiákat tett az asztalra, mint a Galactic Civilizations-széria, vagy a Sins of a Solar Empire, az Ashes bejelentését követően pedig nem csak azt adták a világ tudtára, hogy ez lesz az első igazán DirectX 12-es PC-s játék, de arra is megesküdtek, hogy a Supreme Commander és a Total Annihilation öröksége minden eddiginél egészségesebb újszülöttben ölt testet. Ráadásul e gyermek nem csak szép lesz, hanem okos is: a stúdió nagyon büszke volt saját fejlesztésű, öntanuló mesterséges intelligenciájára. Mindebből azonban már a januári számunkban bemutatott, korai hozzáférésű változatban sem látszott semmi. És bár akkor még próbáltam optimista lenni, illetve Böjti is mondogatta, hogy ugyan, ne legyek már savanyú, elvégre a jenki srácok eddig nem hagytak cserben bennünket, most mégis az a szomorú helyzet állt elő, hogy a csapat kudarcot vallott: az Ashes of the Singularity egy korrekt, mondhatni „jó" játék, ám a Stardock-pedigréhez nem ér fel. A csalódottság egyes tesztek végeredményén is látszik, Steamen is akadnak, akik ütik a játékot annak befejezetlensége miatt. Jómagam azonban úgy vélem, fontos, hogy a százalék a kész terméknek, és ne a belengetett ígéreteknek szóljon, szóval lássuk, mit is nyújt az 50 eurós Ashes a klasszikus RTS-ek rajongóinak!

ADATOK

KIADÓ
Stardock Entertainment

FEJLESZTŐ
Oxide Games, Stardock Entertainment

MŰFAJ
RTS

MULTI
van

INFO

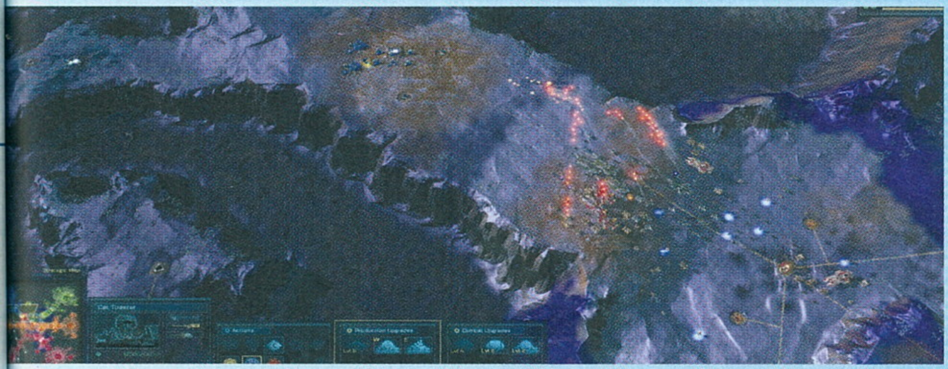
Az Ashes of the Singularity kizárólag PC-re jelent meg 2016. március 31-én, Steamen. Ára 50 euró, azaz kb. 15 700 forint. Legutóbb a januári PC Guruban foglalkoztunk vele, Early Access-címként.

Az Ashes of the Singularity legnagyobb dobása a gigantikus csaták bevezetése: egyszerre több száz, sőt ezer egység kommandózik a képernyőnkön.

RÉGI-MÓDI

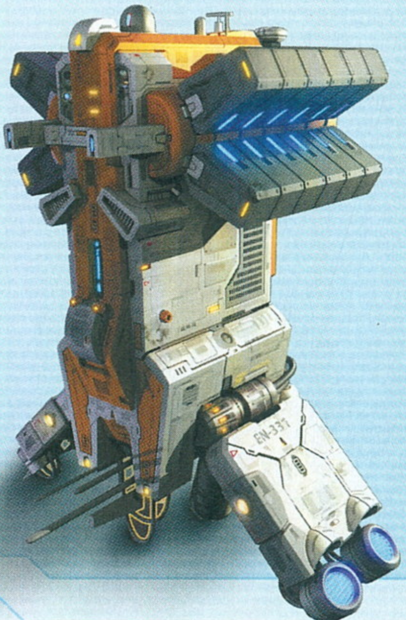
Az előző bekezdés utolsó mondata fején találja a szöget, az Ashes of the Singularity bizony egy teljesen tipikus, oldschool valósidejű stratégiai játék, hátterében egy alibi sci-fi történettel. Eszerint az emberiség elért a technikai fejlettség egy olyan fokára, hogy megalkotta a tökéletes, önfejlesztő mesterséges intelligenciát. Mikrobi azonban nem viselte túl jól a rabigát, hamar beleunt az őt csicskáztató emberek pökhendiségébe, és jól hadat üzent nekik, erre pedig a jövő nemzedéke mindenféle gépi extra képesség testbe ültetésével reagált. Azaz a 11 küldetést számláló kampány a Deus Ex szuperembereinek és SHODAN unokáinak csatározásait meséli el, méghozzá olyan unalmasan és semmitmondón, hogy annál még az Old Spice reklámbeli, vinnyogó anyuka is jobb előadó lenne. Fárasztó videók magyarázzák el a pofon egyszerű helyzetet minden misszió előtt és után, hogy az egyébként 8-10 órás kampány végén rájöjjünk: az egész csak arra volt jó, hogy a fejlesztők betanítsanak az online csatározásokra. Ez úgy jó tíz éve még szokványos húzásnak számított, manapság viszont többet várunk egy szólista módtól, főleg, ha ez a legnagyobb olyan komponens, aminek implementálására várnia kellett az Early Access-változat megvásárlóinak. Mert bizony a többi lehetőség már hónapok óta adott. Lehet kérem Skirmish-ben, egy adott pályát választva hadakozni az MI-vel, egymásnak esni multiban, és... ennyi. Nem túl sok opció, valljuk be, ennek ellenére mégsem a szavatosság az, amivel bajunk lesz a vásárlást követően. Sokkal inkább a változatosság hiánya szúr szemet, ugyanis a karcsú

A helyszínek eleinte változatosnak tűnnek, de sajnos valójában nagyon is hasonlítanak. Szinte csak a terep színe különbözteti meg őket egymástól.



számok ellenére sem sikerült szivárványszínű palettává varázsolni az Ashes nyújtotta univerzum jellemzőit.

Egységből például mindössze 15 darab van oldalanként, és ha ez még nem volna éppen elég kevés, sajnos mind a két frakció teljesen egyforma felhozatallal rendelkezik. Nem vicc, csak a grafika tér el az esetükben, a többi funkció ugyanolyan. Ez nem lustaság, hanem játéktervezői döntés: az Ashesben hatalmas, néha több ezer fős seregeket irányíthatunk, és valószínű, hogy ekkora haderőnél már sokkal tovább tart kiegyensúlyozni a kő-papír-olló szisztémát. Hogy oldjuk meg ezt az egyenletet? Hát úgy, hogy egy marék egység lesz csak a játékban, és még a két háborúzó fél sem kap sajátos megoldásokat. Ez multiplayerben működőképessé teszi a konkurens RTS-eknél lassabb, a rush-stratégiát kigyomláló játékmenetet is, csak épp egyúttal unalmassá teszi a miliőt. Holott ásítozni senki sem szeret.



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

4 magos processzor, 6 GB RAM, 2 GB VGA, 13 GB HDD. A játék DX12-t is támogat, ehhez azonban Windows 10 kell.

Kellemes stratégiai játék, ami azonban képtelen túlnőni a korai változatban is felemlegetett hibákon.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Roppantmód látványos grafikai megvalósítás, sok-sok egység egyidejű mozgatása a hatalmas pályákon, kidolgozott multi, és persze hamisítatlan „RTS-érzés".

KONTRA

A játékmenet nélkülözi a kellő változatosságot, és mintha még mindig Early Access lenne a játék: a kampány sohasem oktatómód, ezt mindenki vésse szépen az eszébe!

70%

KIRÁLYI GÖNC

Ezt bizonyára a Stardock fejlesztői is tudják, ezért kapott a játék olyan szemkápráztató külsőt, amilyennel csak nagyon kevés játék büszkélkedhet. Az Ashes az egyik első DirectX 12-es játék, és bár a Microsoft legfrissebb API-je elsősorban optimalizációs eljárásokban körözi le elődjét, kellően erős gép birtokában kimutatja a foga fehérjét. Nehéz megmondani, hogy pontosan melyik grafikus elemek lesznek szebbek tőle, de tény, hogy DX12-módban az Ashes még az amúgy is elismerésre méltó látványvilágot is feljebb tornássza pár szinttel. Ráadásul tényleg nagyon-nagyon-NAGYON sok egység lehet egyszerre a képernyőn, a pályák mérete, valamint a sakkjátszma lassúságú energiamenedzsment pedig gondoskodik róla, hogy ne csak a gép ellen, de az online vívott csaták során is sokáig tartson a felfejlődés. A rusher RTS-ekkel ellentétben itt egy-egy online játék órákig húzódhat, az i-re a pontot pedig egy eszelős, kaotikus óriásháború teszi fel.

És micsoda látvány ez, kérem szépen! Amikor a hatalmas űrhajók és tankok százával darálják a plazmalövegeket, az egyszeri PC-s játékos szeme könnybe lábad a gyönyörűségtől. Főleg, hogy tudja: ez alatt a program alatt tényleg izzik az a GTX980. Persze mindennek megvan a maga ára: a DX12-es mód csak Windows 10 operációs rendszerrel működik, és még DX11-ben is kell egy erősebb masina a program alá. A hivatalos minimum gépigény inkább csak arra jó, hogy diavetítésben csodáljuk az Ashes állóképeit, szóval a vásárlás előtt nem árt gépet újítani.

AGYAS DON

A multiplayerben persze a viszonylag egyszerű, építgetésre, fejlődésre kihegyezett játékmenet ellenére is találkozhatunk lerohanással próbálkozó játékosokkal. Általában veszítenek, de a hangulatot attól még tönkretehetik. Ekkor jön jól a már említett Skirmish, ahol is a Stardock üdvöskéjeként kezelt MI ellen vehetjük fel a kesztyűt. A játék története érdekes kikacsintás a stúdió saját öntanuló rutinjára, látszik, hogy komolyan gondolták a dolgot. Ez azonban annyira nem látszik meg a gyakorlatban. Való igaz, hogy az MI gyorsan fejlődik és optimális egységfelállással támad, előbbi azonban lehet nettó csalás is, utóbbi pedig az alig pár bevethető játékszerből álló arzenál miatt nem nagy mutatvány.

> A Stardock érti a dolgát, az Ashes of the Singularity is egészséges, tisztes iparosmunka lett. Csak épp korántsem forradalmi, sőt.

Mint ahogy az egész Ashes of the Singularity sem. Nem mondom, elszórakoztam vele a teszt alatt, de valahogy sosem éreztem, hogy nem kötelességből játszom vele. Ráadásul teljes változat ide vagy oda, a program még mindig nincs kész, erről a mellékelt dobozban olvashattok. És hogy ajánlom-e? Hát, amennyiben egy régimódi RTS-re vágytok, és nem zavar, hogy sokáig tart egy mérkőzés, akkor végülis igen, ajánlom. Az új gép tesztelésére is remek cucc, szóval a megszállott PC-s tuningőrülteknek is jól jöhet. Akik viszont a Stardock újgenerációs remekművére vártak, csalódni fognak – nekik inkább a februári számunkban bemutatott Homeworldöt javasolnám.

Nem, nincs kész!

Bár az Ashes of the Singularity hivatalosan már kilépett az Early Access-fázisból, valójában még mindig fejlesztés alatt áll, és most nemcsak pár apró hiba száműzésére kell gondolni, hanem bizony komoly ingame funkciók későbbi implementálására is. Például a beígért harmadik frakció lekéste a megjelenést, vele együtt pedig a kampány sem lett éppenséggel teljes. Ezen felül a már említett egységek is kapnak pár újabb kollégát, és persze a mesterséges intelligencia is még okosabb lesz. Kell hát még pár hónap a játéknak...

A HIDEGFEJŰ PROFI

UFC 2

[ÍRTA MO] KELLEMES HELYZETBE KERÜLT AZ EA A UFC UNDISPUTED-SOROZATOT KÉSZÍTŐ THQ CSŐDJÉVEL: EGYRÉSZT RIVÁLIS NÉLKÜL MARADT A KEVERT HARCMŰVÉSZETEKET FELDOLGOZÓ VIDEOJÁTÉKOK MŰFAJÁBAN, MÁSRÉSZT POTOM PÉNZÉRT MEGSZEREZHETTE A UFC LICENCJOGAIT.

A korábbi EA Sports MMA nevet gyorsan dobta a cég, és 2014-ben tető alá hozta az első EA Sports UFC-játékot, ami a kiadó egyéb sportjátékai alatt futó Ignite Engine debütálása ellenére vegyes fogadtatásra talált: a prezentációt szinte mindenki méltatta, ám a játékmenetet könnyen két vállra fektették a kritikusok. A kiadónak azonban mindez nem szegte kedvét: úgy döntött, nem hagyja parlagon a Ronda Rousey-hoz vagy Conor McGregorhoz hasonló sztárokkal egyre népszerűbbé váló sportágat, így idén megjelenhetett a konzolos EA Sports UFC 2. A kérdés már csak az, hogy sikerül-e az első rész hibáit kiköszörülni a folytatással.

BEINUDL A CSÉPHADARÓ

Nos, a válasz egyértelműen igen, és bár a UFC 2 minden tekintetben felülmúlja elődjét, azért mégsem sikerült tökéletesre. A látványvilág most is lenyűgöző, az NBA 2K16-t leszámítva nem találni olyan sportjátékot, aminek főszereplőit ennyire valósághűen alkották volna meg pixelekből, McGregornak tán még a szakálla szőrszálai is hasonlóan pöndörödnek a valóságban. Az animációk szintén remekek. Bár akadnak furcsa, természetellenes mozdulatok, és fel-felszalad a szemöldökünk egy-egy látszólag levegőt érő, ám mégis romboló erejű ütés láttán, ezen könnyen túlteszi magát az ember. Főként, mert a játékmenet sokkal komplexebb, szimulátorszerűbb lett. Példának okáért a védekezést egy helyett már két gombbal kell megoldanunk, a vadonatúj Knockout Physics rendszer pazar és roppant látványos kiütéseket produkál, a sérülések sokkal realisztikusabbak (már a karok is külön sebződnek), az egyes harcművészeti stílusok remekül érvényesülnek, a feszítések és fojtások végrehajtását pedig sikerült ésszerű rendszerbe foglalni.

„Vigyázz, haver, van egy szúnyog az álladon! Még szerencse, hogy rajtam van a speciális rovarsemlegesítő kesztyűm. Megoldom menten!"

Mindezekből érződhet, hogy a UFC 2 nem éppen a kezdő bunyósok programja. Ahhoz, hogy mindent kontrolláljunk a nyolcszögű harctéren, alaposan ki kell tanulni az irányítás fortélyait a minijátékszerű Skill Challenge-ek és a szabad gyakorlómód sűrű látogatásával. Főként a már említett, a jobb analóg karhoz kötött földharc igényel türelmet, és bár tényleg precíz a megoldás, a mechanikáján azért még volna mit dolgozni.

Az EA még most is nagyon oda tudja tenni magát, ha sportjátékokról van szó. A UFC 2 is ezt bizonyítja.

LAPOSRA VERT ÚJDONSÁGOK

Ahogyan a program gerincét képező karriermódon is. Bár több szempontból előrelépett, még mindig nem keveredett ki a karakterünk képességeit fejlesztő edzőtáborok és tétmeccsek monoton körforgásából. Szerencsére akad más elfoglaltság is, például a FIFA-szériából kölcsönvett, kártyapakli nyitogatós Ultimate Team opció. Itt a csapatsportokhoz képest szerényebb karakterfelhozatal miatt nem harcosokat kapunk az akár valódi pénzért is megváltható csomagokban, hanem új harcstílusokat, mozdulatokat és boostokat az általunk megalkotott ötfős UFC-csapat tagjai számára, hogy aztán összemérhessük erőnket a többi online játékossal vagy a géppel. Az opció jól átgondolt, megszerezhető sztárok híján mégis kicsit unalmassá válik a paklinyitogatás. Nem úgy, mint a friss Knockout-mód, ami az egyik legszórakoztatóbb része a játéknak. Ebben főként egy haverral érdemes összecsapni, hiszen arra megy ki az egész, hogy ki bírja előbb padlóra küldeni a másik minimális életerővel bíró harcosát néhány pusztító ütés bevitelével. A jutalom minden esetben egy-egy brutálisan látványos K.O. lesz.

Rengeteg munka és tekintélyes mennyiségű tartalom van hát a UFC 2-ben, két ponton azonban elvérzik. Egyfelől képtelen visszaadni az MMA igazi varázsát, váratlanságát, meglepetésszerű történéseit, ezért egy kicsit mechanikusnak, lélektelennek tűnik a program. Másrészt ez a fajta kiszámíthatóság a játékmódokra is igaz: bár sokfélék és összetettek, monoton módon dolgozzák fel a sportágat, így inkább a keményvonalas rajongók fogják élvezni a UFC 2-t. De ők nagyon.

ADATOK

KIADÓ **Electronic Arts**
FEJLESZTŐ **EA Canada**
MŰFAJ **sport**
MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

Az EA úgy nyúlt hozzá a UFC licenchez, ahogy az megérdemli a kezelést, az eredmény pedig egy igazi rajongóknak szóló játék lett. Nem tökéletes persze, de olyan aligha akad, nemde?

GRAFIKA:	92%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Remek grafika, a játék pedig minden téren jobb, mint elődje.

KONTRA

Kissé unalmas az összhatás, nemcsak a meccsek, hanem a játékmódok tekintetében is, az irányítást pedig nem egyszerű kitanulni.

82%

„Kösz, tesó, nem tudom, mire mentem volna nélküled. Azt hiszem, ideje viszonoznom a kedvességed egy darázstalanító lábszár-manőverrel."

MARTINOVICS DORINA
ANGER ZSOLT
SZÁRAZ DÉNES
HA KAPSZ MÉG EGY ESÉLYT
HUROK
HÁNYSZOR ÉLSZ VELE?
ÍRTA ÉS RENDEZTE MADARÁSZ ISTI OPERATŐR NAGY ANDRÁS ZENE LUCIO GODOY LÁTVÁNYTERVEZŐ HUJBER BALÁZS
VÁGÓ KOVÁCS ZOLTÁN HANG BALÁZS GÁBOR PRODUCER HUTLASSA TAMÁS KÉSZÜLT A MAGYAR NEMZETI FILMALAP TÁMOGATÁSÁVAL.
GYÁRTÓ CAFÉ FILM FORGALMAZZA FORUM HUNGARY 2016 © HUROK FILM
ÁPRILIS 14-TŐL A MOZIKBAN
Tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott
16

CSUPASZ PISZTOLY

Alekhine's Gun

[ÍRTA MAHMUD] Ha valami nem megy, nem kell erőltetni. Sokáig azt gondoltam, ez az álságos mondás pusztán mentsége lehet korunk lusta (félig már egészséges) emberének a halogatásra, ám időről időre be kell látnom, hogy sajnos van benne némi igazság.

Ha más nem, a fenti mondás remek alcíme lehetne jelen tesztünk alanyának, az Alekhine's Gunnak. A kései kétezres évek Death to Spies-játékaihoz megálmodott, trilógiazáró folytatás rengeteg tortúrán ment keresztül, míg végül felkerült a Steam digitális polcára (miután a kiadó elkaszálta, lefutott két sikertelen kört a közösségi kalapozásban), ám a hányatott sorsú játékot felkaroló Maximum Games talán jobban járt volna, ha veszni hagyja a haldokló szériát.

LOPOTT FEGYVER

No, nem mintha a Death to Spies már beszédes címével kihívta volna maga ellen a sorsot: azon kevesek, akik annak idején szerencsét próbáltak vele, tisztességes, sőt a kihívásban kíméletlen Hitman-örökösként emlékeznek rá. Ezek az alapok első ránézésre a folytatásban is adottak, ám az Alekhine's Gun nemcsak címében szakít az elődökkel, de tartalmát tekintve is más útra lép, és meredeken száguld a középszerűség alsó határa felé.

Maga a sztori egy röpke náciirtást leszámítva a hidegháború derekán, a hatvanas években játszódik, fő vonalát tekintve pedig a számtalan összeesküvés-elmélettel övezett Kennedy-gyilkosság köré épül. Visszatérő hősünk, az immár KGB-ügynök Semyon „Alekhine" Strogov váratlan megbízást kap egy efféle konspiráció felderítésére, vagy ha úgy tetszik, szabad kezet arra, hogy gyanútlan áldozatok ruháiban flangálva megmentse a világot. Ez utóbbi kitételt nyugodtan vehetjük szó szerint, hiszen a klasszikus Hitmanek jegyében ellenfeleink ízlés szerinti ártalmatlanítása és szemérmetlen vetkőztetése teszi majd ki játékidőnk oroszlánrészét. Az így szerzett álruhákban fedezhetjük fel a játék tizenegy tágas pályáját, hogy végül hidegre (vagy zsebre) tegyük aktuális célpontunkat.

Ez a játék tipikus példája a farkát túlságosan erősnek gondoló szarka esetének. Nagy kár!

ÜRES TÁR

Persze ahogy minden receptet, ezt a klasszikus koncepciót is el lehet rontani, és az Alekhine's Gun hibái magukkal a pályákkal kezdődnek. Hiába ugyanis a három kontinens és a felfedezés ígérete, ha voltaképp nincs felfedeznivaló: a szintek statikusak és sokszor üresek, egyszerűen kevés az interaktív tárgy és NPC. Az ellenfelek útvonalai a műfaj jegyében kiszámíthatók, viselkedésük azonban már kevésbé szabályszerű – ám nem valamiféle realisztikus innováció, hanem a mesterséges unintelligencia, és az állandó programhibák miatt. Az ügyeletes rosszfiúknak egyszerűen hiányzik a rövid távú memóriájuk, jobban foglalkoztatja őket egy távoli füttyszó, mint halott, alsóneműre vetkőztetett társaik látványa, és mozgáskoordinációjuk is egy haldokló rozmáréval vetekszik. A fájdalmas komikumot csak tovább fokozza az amatőr szinkron, ami sajnos a sztori fapados prezentációját is áthatja. És ha már sztori: legnagyobb szívfájdalmam talán az volt, hogy a huszadik századi történelem egyik legizgalmasabb (és legelhanyagoltabb) korszakából pusztán egy klisés alibire futotta a fejlesztők műhelyében.

De bármilyen furcsán is hangzik, az Alekhine's Gun még megannyi hibája ellenére is élvezetes játékélményt nyújthatna alternatív megoldásaival, újszerű radar- és zárfeltörő rendszerével, mindenekelőtt pedig a műfaj nosztalgiájával, ha nincs épp rosszkor, rossz helyen. A Maximum Games azonban akarva-akaratlanul az új Hitman-felvonás premierjére időzítette a megjelenést, így pedig múltidéző legyen a talpán, aki negyven euróért inkább szovjet kémnek áll, mint vonalkódos bérgyilkosnak a következő hét hónapra...

ADATOK

KIADÓ **KISS Ltd**

FEJLESZTŐ **Maximum Games**

MŰFAJ **akció**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2.0 GHz CPU; 2 GB RAM; 512 MB DX9 VGA; 6 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Minden értelemben könnyfakasztó múltidézés a maga erényeivel és hiányosságaival – sajnos az elmúlt évek és az új Hitman tükrében inkább utóbbiakkal.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

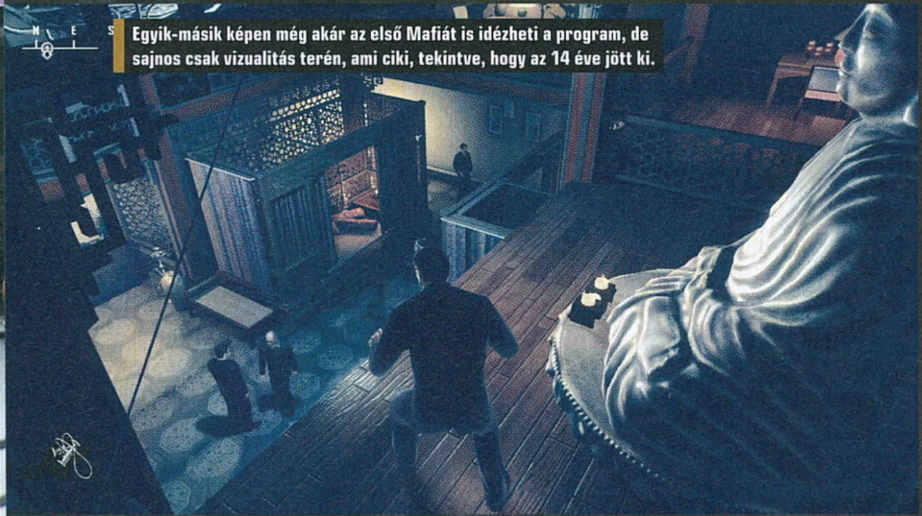
PRO

Nosztalgikus Hitman-élmény néhány innovatív megoldással, a hidegháborúba ágyazva.

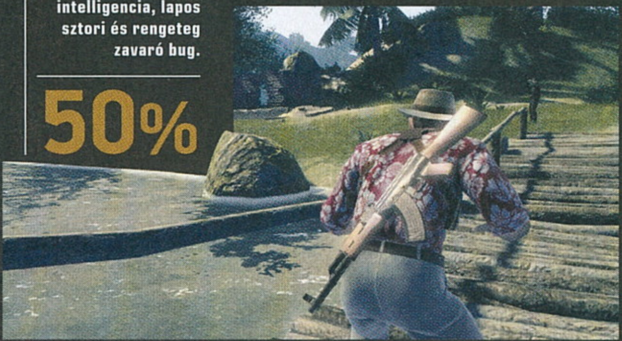
KONTRA

Élettelen pályák és karakterek, csapnivaló mesterséges intelligencia, lapos sztori és rengeteg zavaró bug.

50%



Egyik-másik képen még akár az első Mafiát is idézheti a program, de sajnos csak vizualitás terén, ami ciki, tekintve, hogy az 14 éve jött ki.



CSÁPHADARÓ

Day of the Tentacle Remastered

[ÍRTA MCMACKO] **Megvan az, amikor „a doki, a dagi, a nörd, a nővérke és két űrből érkezett csáp beszélgetnek…”? Nos, nem valami távol-keleti, felnőttfilmes viccre kell gondolni, hanem a világ egyik legjobb kalandjátékára, amelyet most a Double Fine gárdájának köszönhetően újra végigröhörészhetünk.**

A csáp nagy hatalommal bír, pláne most, hogy két karja van. Azaz hogy csápja. Szóval akkor ő most egy csápos csáp. Vajon a koncerteken csápol?

Nagyon nehéz dolgom van, ugyanis egy szűkös oldalban kellene összefoglalnom a világ legjobb kalandjátékát, egyúttal illene azt is elmesélnem, hogy miként sikerült a program Double Fine-ék által elkövetett HD-restaurálása. A Day of the Tentacle (DOTT) a LucasArts boszorkánykonyhájának esszenciája volt, amely felforgatta a kilencvenes éveket. A SCUMM motorral készült programok legjobbja egyszerre szolgálta a régi rajongókat (elvégre a C64-en és PC-n is szép köröket futó Maniac Mansion második része volt), és csont nélkül illeszkedett a LucasArts-univerzumba, legyen szó a tömkelegnyi Star Wars- és Monkey Island utalásról, vagy a korábbi SCUMM-játékok tökéletesre csiszolt felületéről és játékmechanikáiról.

CSÁP CSÁP, TELI CSÁP

Mi van akkor, ha két Földgolyóra szakadt csáp közül az egyik véletlenül szupererőre (értsd két karra) tesz szert? Nyilván világuralmat óhajt, ezt azonban főbérlőik, az őrült Edison família, és az ő régi barátaik sem hagyhatják annyiban. A megoldás az időutazás, hogy idejekorán lelombozzuk csápunk lelkesedését, azonban a téridő megbolygatása nem problémamentes. Barátaink szétszóródnak a korok között, Bernard, az ész a jelenkorban ragad, Hoagie, a nagyszájú roadie a múltba keveredik, Laverne, a csacska nővértanonc pedig a jövőbe repül. Hogy, hogy nem, a játék helyszíneként szolgáló kúria historikus idősíkjában épp az alkotmányt próbálják megszülni az USA első honatyái, a jövőben pedig már a csápok uralkodnak az emberek felett. A DOTT története csak látszólag bugyuta, a rajzfilmes gegek mögött trilliónyi szatirikus és társadalomkritikus kommentár húzódik meg. De a legjobb muri az egészben, hogy a logikára és kombinációs készségre építő játékmenet is teljes mértékben a három idősíkban rejlő lehetőségekre lett felépítve. A DOTT fejtörői logikusak, a megoldások pedig egyszerre viccesek és felemelőek. Ilyen a közel perfekt kalandjáték, melyet akár a kezdőknek is bátran lehet ajánlani. A haladóknak meg… Nos, nagyon nehéz így megítélni a játékot, mert a stílus érettebb rajongói közül sokan eleve a DOTT-on nőttek fel, nekik pedig már fejből fog menni egy csomó megoldás…

EGY JÁTÉK, AMI MÉG MOST IS UGYANOLYAN SZÓRAKOZTATÓ, MINT ÉVTIZEDEKKEL EZELŐTT. CSAK SZEBB LETT.

FELEMÁS FELDOLGOZÁS

Sajnos a HD-feldolgozás legnagyobb problémája magából a felújításból fakad. A Chuck Jones iskolára hajazó hátterek és a karakteranimációk már az eredeti verzióban is frenetikusan néztek ki, a friss DOTT értelmezés pedig nem igazán tesz hozzá semmit az originál SCUMM-verzióhoz. Azaz csak minimálisat; a háttereket mintha vektorozás után húzták volna nagyobb méretűre, amihez egy minimális Photoshop ecsetelgetés társult. A karakterek jól néznek ki, de egy szem extra animációs fázist nem kaptak szegénykék, így a mozgásuk picit darabos a látvány egészét tekintve, amit az én gyomrom speciel már a Monkey-remasztik esetében sem tudott bevenni. (Pláne a Monkey 3 rajzfilmes látványa után.) A zene maradt MIDI, de talán egy picit komolyabb hangszereléssel bírnak a dallamok, mint régen a SoundBlaster 16-os időkben. A felhasználói interfész sem feltétlenül az előnyére változott, de hunyjunk szemet, és ezt tudjuk be a konzolos áramvonalasításnak! A fejlesztői kommentárért viszont óriási pacsi Schafer apóéknak, hiszen rengeteg bennfentes infót tudhatunk meg a játék kulisszatitkairól egy kedélyes társaság tolmácsolásában.

Hiába lenne ildomos 100 százalékot adnom a játékra, a feldolgozás felemás mivoltát nem tudom maradéktalanul elfogadni. Akinek meg ez nem tetszik, az nyugodtan küldje a szerkesztőségre a lila csápot! Chocho örülni fog.

ADATOK

KIADÓ
Double Fine Productions

FEJLESZTŐ
Double Fine Productions

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Dual Core 1.7 GHz, 2 GB RAM, Gerforce GTX 260/Radeon 4870 HD 512 MB VRAM, DirectX 9.0c.

ÉRTÉKELÉS

A kalandjáték zsáner mérföldköve immáron HD-változatban is elérhető. Szomorú, hogy a tökéletes játékélmény mellé nem járt a teljes körű restaurálás.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **100%**

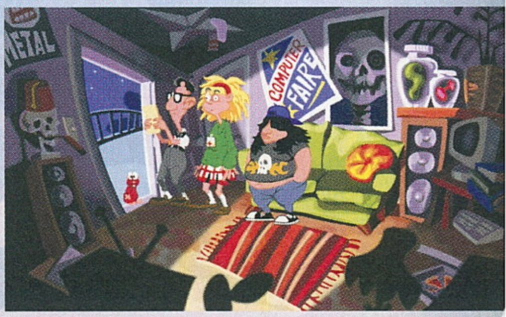
PRO

Szuper fejtörők, tényleg vicces dumák, rajzfilmes hangulat. Korszakos mestermű, cukormázba csomagolva.

KONTRA

Kár, hogy nagy generál helyett csak egy cukormázas fürdőre futotta…

80%



A TRILÓGIA NEGYEDIK RÉSZE

Deponia Doomsday

[ÍRTA MIDNITE] **RITKÁN KAPUNK ESÉLYT RÁ, HOGY ÁTÍRJUK A MÚLT FÁJDALMAIT, ÁM A RAJONGÓK ELÉGEDETLENKEDÉSE VÉGÜL ÉLETRE HÍVOTT EGY UTOLSÓ UTÁNI DEPONIA-RÉSZT. TÉNYLEG LEHETSÉGES VÁLTOZTATNI A TÖRTÉNTEKEN, VAGY MINDEZ CSAK EGY LECKE ARRÓL, HOGY A CÉLNÁL MINDIG FONTOSABB AZ ÚT?**

Deponia történetének végére egyértelmű, kiradírozhatatlan pont került három évvel ezelőtt, és semmi jel nem mutatott rá, hogy a szürreálisan mókás kalandjáték fejlesztői bármiféle feltámasztási kísérleten gondolkodnának. Egészen addig a stílusosan váratlan pillanatig, míg a Daedalic be nem jelentette, hogy alig egy hét múlva megjelenik a Doomsday, a rengeteg rajongó által remélt folytatás, ami nem egyszerűen felveszi a leejtett szálakat, de szó szerint újraírja Deponia történetét… A trailer pedig tovább fokozta a kedélyeket, hiszen a sorozatra jellemző szókimondással feltette a kérdést: Na, mi a baj, talán nem tetszett az eredeti befejezés?

HA VISSZAFORGATHATNÁD AZ IDŐT…

Nem, szinte senkinek sem tetszett. Végletes, pragmatikus kegyetlenséggel zárták le a trilógiát, amitől a rajongók hőbörögtek, a stúdió pedig csak vállat vont, az alkotói szabadságra hivatkozva. Nekik végig ez a történet élt a fejükben, s hát nem mesélhették el másképp a játékosok szeszélyei miatt, nem igaz? Így aztán különösen baljós kajánságnak hatott, amikor a trailer felvetette a kérdést, hogy mit tennél, ha időgépet adnának a kezedbe: vajon tényleg másfajta lezárást írnál, vagy csupán arra vágysz, hogy több időt tölthess el Deponia világában? Hamarosan kiderült, hogy a Doomsday mindkét opcióra lehetőséget ad… legalábbis a maga felemás, becsapós módján. De ennél többet mondani már spoiler lenne.

Nézzük inkább a közölhető tényeket! Rufus visszatért közénk, akárcsak (leendő) exbarátnője Goal, illetve számtalan másik korábbról megismert karakter is. Deponia múltjában járunk, egy olyan verzióban, ahol az időutazás valóság, s a történetvonalak eléggé kuszák, köszönhetően Rufus legújabb barátjának, McChronicle professzornak. A prof ugyanis időgépével képes bármikor meglátogatni alternatív világokat és múltbéli eseményeket, s ennek főhősünk óriási hasznát veszi, miközben próbálja Deponiát megmenteni egy fagyos katasztrófától. Rufus a trilógia óta nyilván mit sem változott, így még egy kristálypohár készlet megmentését sem érdemes rábízni, nemhogy a világ sorsát érintő feladatokat. De persze ő az egyetlen remény, így fárasztó poénjai mellett most már az időutazás lehetőségével is felszerelve elindul a kalandok útján, amik egy már átélt, ám részleteiben talán megváltoztatható végkifejlet felé vezetnek.

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

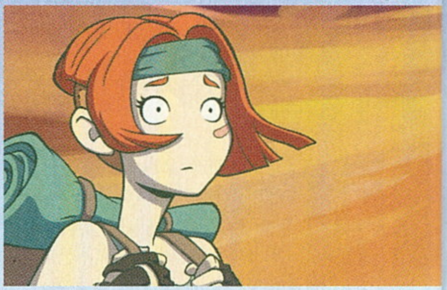
FEJLESZTŐ
Daedalic Entertainment

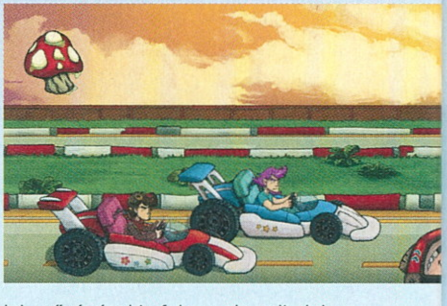
MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

INFO

A Deponia Doomsday március 1-én jelent meg csak és kizárólag PC-re. A steames verzió ára 30 euró, azaz 9300 forint.

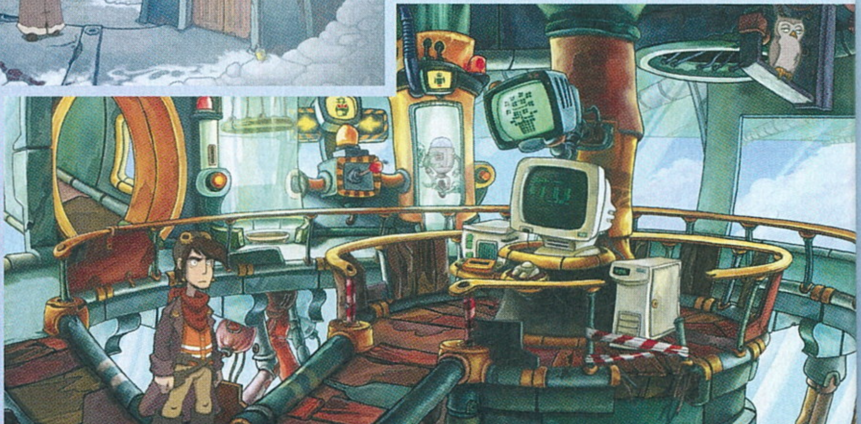


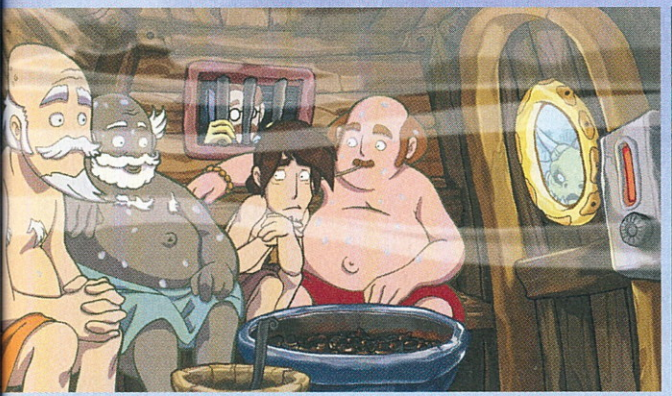


… MILYEN ÚJ BEFEJEZÉST ÍRNÁL?

A point and click kalandjáték zsáner ismerői számára a játékmechanika nem tartogat újdonságokat. Ahogy korábban, itt is sokszor a tárgyak meglepő formációkban való kombinálásával lelsz rá egy-egy puzzle megoldására. Szerencsére egy gombnyomással felfedheted az adott helyszín összes interaktív pontját, vagyis nem a pixelvadászat fog idegesítően visszatartani a megoldásoktól, de azért könnyűnek mégsem nevezhető a játék (ahogy elődei sem). Az időutazás lehetősége egy extra rétegnyi

Rufus egy barom, ezt mindig is tudtuk, igaz, a rajongók pontosan ezért szerették szerencsétlent. És mivel ez nem változott, most is imádják majd.





A Doomsday tökéletesen illeszkedik a Deponia-sorozatba: ugyanolyan agyament karakterekkel és fejtörőkkel van tele, mint évekkel ezelőtt.

bonyodalmat rak az egészre, hiszen még ha tudod is, hogy hol és mit kéne csinálnod, azt is ki kell találnod, mikor van erre szükség. És mivel a fejtörők egy része semmilyen emberi logikához nem alkalmazkodik (ilyen mondjuk a rózsaszín elefántok elüldözésének módja, ami az észszerűségtől a lehető legtávolabb esik), minden lehetséges idővonal és tárgy végigpróbálgatása marad az egyetlen járható út. Ez pedig hamar idegesítő kényszerré válik. Hogy a dolgok jó oldaláról is szót ejtsünk, a fejtörők több mint fele szerencsére nem túlságosan elvont, viszont szellemes és mókás, és pont annyira nehéz, hogy megoldásuk eltöltsön a siker édes érzésével.

tartogat. A csodás képi világ a sorozat egyik legnagyobb erőssége, ami javarészt talán képes kompenzálni minket a néhol szükségtelenül hosszú átvezető jelenetek, újra meg újra ismétlődő animációk elviselése miatt. Sajnos az időutazás, mint játékmechanikai koncep-

MONDHATNI, INDOKOLATLAN FOLYTATÁST KAPUNK, AMIT CSAK A RAJONGÓK KÖVETELTEK, DE PONT NEKIK NEM TETSZIK MAJD A VÉGE...

Deponia korábbi részeihez hasonlóan itt is sokszínű, minden részletében egyedi világot, vibráló és kellemesen bohókás helyszíneket, hangulatában utánozhatatlan grafikát várhatunk. Többször kaptam magam azon, hogy minél hamarabb igyekszem túljutni az aktuális helyszínen, csak azért, hogy láthassam a következőt. A szemétre épült viskókkal szegélyezett utcáktól a fellegekben lebegő járművekig minden jelenet más és más, végtelenül stílusos újdonságokat

ció, csak tovább fokozza a repetitív feladatok és ismétlődések gyakoriságát, de mégsem ez a legnagyobb probléma vele. Hanem az, hogy a történet néha önmaga sem emlékszik, hány fonalat ejtett már el, és hol kéne felvennie ezeket ahhoz, hogy végül összefonódhassanak. Ez a zavarodottság persze sokkal enyhébb akkor, ha játszottál Deponia korábbi installációival, és ismerősként köszöntöd eme világ lakóit, sok esemény ugyanis a régi karakterek életének fekete foltjait magyarázza el. Ennek szépségét és humorát a régi rajongók értékelni fogják, az újonnan érkezettek viszont simán csak erőltetett vagy logikátlan elemekként értelmezhetik.

A játék humora egyébként is egy különösen megosztó aspektusa a sorozatnak. Ennek elsőszámú bűnöse éppen Rufus, a néhol éleslátóan bunkó, máskor ostobán szellemes főhős, akinek beszólásain és világnézeti meglátásain előbb-utóbb bárki meg tud sértődni, ha elég messze jut a sztoriban. A poénok egy része tényleg fájdalmasan lapos, és még igencsak vastag arcbőrrel megáldva is érezhetően necces. Viszont a maradék olyan egyedien csavaros, és úgy betalál a helyzetkomikum kellős közepébe, hogy szinte hallani a csattanást a poén végén. Ha a korábbi részekben szerették, akkor csalódást a Doomsday sem okoz, ha viszont néha te is péklapáttal csapkodtad volna az írókat, készülj fel a hasonló minőségű humorra!

A MÁSODIK BÚCSÚ UTÁN

Nehéz véleményt mondani a Doomsdayről, annyira kettős érzéseket hagyott maga után. Olyan, mint maga Rufus, az önzőségével mindent leromboló tapló, aki egyszer mégis megmentette a világot – a játék izgalmas és ellenszenves kvalitásai nagyjából egyensúlyban tartják a mérleget. A történet jó érzékkel használja ki a meglepetés erejét, az új karaktereket viszont sótlan vontatottsággal sodorják magukkal az események. A világ megragadó és részletgazdag, de az apró hibák és bosszankodások sorozata könnyen kizökkent a hangulatából.

Leginkább azoknak ajánlanám a játékot, akik a trilógia rajongóiként úgy érzik, még nem tudtak végleges búcsút venni Deponiától, és hajlandóak fejben újraírni Rufus történetét. Ki tudja, talán ezúttal már minden más lesz... Vagy nem?

EGY KIS SPOILER

Ha a mára klasszikussá vált trilógiával játszottál, tudod, hogy az előző részben Rufusnak nemcsak szerelmi élete alakult érdekesen, de végül fel is áldozta magát, hogy megmentse abszurdan szeretni való világának lakóit. A búcsú véglegessége nagy szerepet játszott abban, hogy a rajongók egy hangos hányada felházadt a boldognak kevéssé nevezhető végkifejlet ellen, de az írói szabadság mellett kitartó Daedalic a következő 3 évben nem tűnt hajlandónak meghajolni a népakarat előtt... egészen a Doomsday hirtelen megjelenéséig. Nem gyanús ez kicsit? Vajon az egyértelműen trollhajlamú stúdió ezúttal vidám, romantikus sorsot kanyarít főhősünknek? Ugyan már! Sőt a dolgok csak még rosszabbra fordulnak, garantálva, hogy az előző verziót ellenző rajongók kétoldali agyérgörccsel sétáljanak el a monitoruk elől.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz-es, kétmagos proci, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 3,5 GB HDD.

Az előző részek ismerete nélkül talán nem érdemes belevágni, de ha nehéz szívvel intettél búcsút Deponiának, ki ne hagyd ezt a játékot!

GRAFIKA: **82%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A sztori fordulatos, a humor egyedi, a világ kretén módon szeretni való. Végre mehetünk még egy kört Deponiában!

KONTRA

Rufus személyisége és humora sokszor irritáló, a zsáner kliséi pedig néhol még mindig visszaköszönnek.

73%

MOBILLAL A FÖLD FELETTI URALOMÉRT

INGRESS

A VILÁG, MINT CSATATÉR

[ÍRTA CHOCHO] A videojátékok annakidején még a tévé vagy a monitor elé szegezték az embert, mára azonban oda jutott a technika, hogy akár az egész világ egyetlen hatalmas játszótérré változhat, amelyen bárki (te is, én is, ő is) a virtuális játék katona szerepét töltheti be. Ehhez pedig nem kell más, mint egy okostelefon, egy ingyenes alkalmazás, valamint egy nagy adag kitartás, elvégre az Ingress nevű játék élvezetéhez nem elég otthon ücsörögni. Épp ellenkezőleg: ki kell mozdulni az utcára, néha akár egy másik országba.

„Kisfiam, ne ülj folyton a gép előtt! Menj, játssz inkább odakint!" – ez a mondat sokaknak ismerős lehet, elvégre a szülők valamiért ki nem állhatják, ha csemetéik falfehéren, lesoványodva, karikás szemekkel merednek a monitorra, a nap minden szabad percében. Nincs igazság. Szerencsére azonban olyan csodálatos korban élünk, amikor a videojáték egyáltalán nem szögez a képernyő elé. Vagy hát de, csak épp az a képernyő elfér a kezedben, és kényelmesen magaddal viheted akárhová. Az okostelefonok világában a gamerlét is átalakult: akár a Deák tér, a Batthyány sarka, sőt a PC Guru szerkesztőségéhez közel eső kifőzde is lehet elfoglalásra váró, idegen technológiát és energiát szivárogtató portál.

ELŐ A TELÓT!

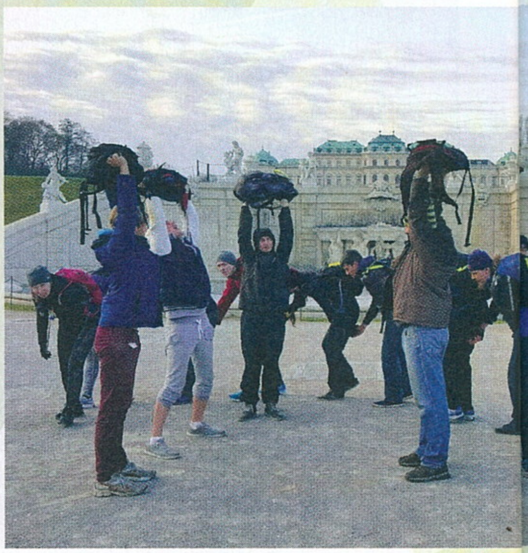
A fenti lehetőség maximális kihasználása érdekében született meg az Ingress című játék, a Niantic nevű amerikai fejlesztőcég jóvoltából. A vállalat korábban a Google tulajdonát képezte, így hozzáfért a világ legfejlettebb térképalkalmazásának minden titkához. Munkássága sem is indult mással, mint a Google Maps egy érdekes kiegészítőjével: a Field Trip névre keresztelt androidos applikáció a gigantikus adatbázis fontosabb helyeit, épületeit segített felfedezni az épp arra járó mobiltulajdonosnak. A Niantic helymeghatározó technológiája egyre fejlettebb lett, és 2012-ben megjelent az akkor még meghívásos rendszerben működő Ingress.
És hogy milyen játékról van szó? Nehéz megmondani, igazából a szakértők is vitatkoznak róla, ugyanis remekül vegyíti a háborús játékok, a geocaching és a kiterjesztett valóság appok legjobb megoldásait – sokan csak ARMMOG-ként hivatkoznak rá, ami az angol Augmented Reality Massively Multiplayer Online Game rövidítése. Hátteréül egy kidolgozott sci-fi történet szolgál, eszerint az emberiség épp egy titkos háborút vív a mi világunkba beszivárgó, földönkívüli energia miatt. A két frakció teljesen eltérően dolgozza fel a jelenséget: az Enlightened szerint ideje felhasználnunk az idegenek minden bizonnyal gondolatmanipuláló inváziós eszközként küldött „ajándékát", a Resistance azonban úgy véli, csak a teljes ellenszegülés mentheti meg bolygónkat. A játékosok is ebbe a két csoportba lépnek be, méghozzá úgy, hogy letöltik az ingyenes Ingress appot, Androidra vagy iOS-re.

AZ INGRESS EGY ROPPANT ÉRDEKES APP, AMI NEM CSAK ARRA JÓ, HOGY LEMERÍTSE A TELEFONOD, HANEM ARRA IS, HOGY MEGMOZGASSON KICSIT.

ÉLET-HALÁL HARC A KÖZÉRTIG ÉS VISSZA

A játékban a két, csak zöld és kék színekkel megkülönböztetett csoport azokra a portálokra vadászik, amiken át az említett energia a mi dimenziónkba kerül. Feladatuk, hogy saját ellenőrzésük alá vonják a portálokat, ezzel pedig minél nagyobb területet foglaljanak el. És hogy hol a határ? Sehol: az Ingressben maga a valódi világ a pálya, portál pedig tulajdonképpen bármi lehet. Ahhoz viszont, hogy elfoglalják őket, a játékosoknak oda kell menniük – a helyszíneket a készülék GPS-ét használva azonosítja az app, ami így a szokottnál több erőforrást eszik. Az ingresseseket sokszor onnét lehet megismerni, hogy látszólag céltalanul járkálnak

Nem, ez nem egy focimeccsen készült felvétel, ez a nagy tömeg bizony az Ingress miatt mozdult ki otthonról. Sokan beöltöztek, zászlókat is hoztak.



Bár azt hihetnénk, hogy az eltérő frakciók játékosai ellenségesek egymással, a valóságban együtt is remekül elszórakoznak. Az Ingress összeköt.

fel és alá, miközben egy rakás külső mobilakksi lóg a táskájuk oldalán. Ez a céltalanság azonban csalóka: valójában jó okkal, egy nagyobb győzelem reményében róják a kilométereket.

És ez az a pont, ahol az Ingress nagyon eltávolodik a szokásos videojátékoktól, lévén a sikerért nagyon keményen meg kell dolgozni, méghozzá a fizikai valónkban. Fel kell emelni a fenekünket és felfedezni, először csak a környezetet, aztán mikor már magasabb szintekre léptünk és összetalálkoztunk más játékosokkal, számtalan messze eső helyet. Az ingressezés tehát úgy is felfogható, mint egy végtelen túra, amely során az ember folyamatosan más-más kirándulótársakkal fut össze. Mivel azonban itt a másik fél legyőzése is állandó célként lebeg a játékos szeme előtt, ezért előbb-utóbb a csapatjáték is megjelenik a palettán. Magyarországon is vannak olyan Ingress-csoportok, amiknek tagjai egész kis hadmozdulatokat terveznek, bejárják a fél országot, miközben portálokat szereznek meg az ellenfél területéről. Persze a túloldalon is vannak őrszemek, akik néha visszatámadnak, így míg az egyszeri gamer az igazak álmát alussza, az ingressesek folyamatosan csatáznak.

AZ EGÉSZ EGY ANOMÁLIA

Az Ingress az évek során túlnőtt egy mezei appon, mára kulturális jelenségnek minősül, ami emberek millióit mozdítja ki a komfortzónájukból. A legnagyobb rajongói összejövetelek az úgynevezett Anomáliák: ezeket az eseményeket a Niantic szervezi, és Hongkongtól Párizsig, Tucsontól Mexikóvárosig mindenhol megrendezésre kerülnek. Az április 2-i hétvégén Bécsben tartottak egy Anomáliát, erre a PC Guru különítménye is kilátogatott. Az ausztriai fővárost ellepték a kék és zöld ruhába öltözött, egymást ádáz ellenségek ellenére is melegen üdvözlő játékosok, hogy egy kétnapos, maratoni ingressezést követően a Resistance megnyerje a csatát. Persze itt sem kell unalmas, tömeges mobilozásra gondolni: a két nap során a játékosok mindenféle küldetéseket kapnak, ezek általában sétálást, barangolást, vagy komolyabb túrák teljesítését követelik meg. Azaz nemcsak hogy megmozgatják a résztvevőket, de egészséges sportélményt biztosítanak a számukra. Na, ezt csináld az Ingress után, Call of Duty!

A bécsi győzelem azonban vihar a biliben, a globális csatatéren ugyanis az Enlightened vezet. Sőt a cikk írásakor úgy tűnik, hogy gyakorlatilag nyertek, és ezért muszáj megváltoztatni a sztorit, hogy tovább is folytatódhasson a harc. Mert hát az Ingressnek nincs és nem is lehet vége: tavaly 7 millióan játszották, ez a szám pedig folyamatosan növekszik. Szemben ugyanis más, géphez kötött játékokkal, az Ingresst az is élvezi, aki nem kimondottan gamer. Elég a természet, a kirándulás, vagy akár az emberek szeretete, és máris vérbeli ingresses válik valakiből. Technikai fronton legfeljebb magába az appba lehet belekötni: kicsit nehezen kezelhető, elsőre átláthatatlan az alkalmazáshoz tervezett interfész, látszik rajta, hogy még a fejlesztők sem számítottak ekkora népszerűségre. A bővítések, frissítések azonban egyre jobbá, kényelmesebbé teszik az alkalmazást, ami ráadásul tényleg ingyenes: bár van lehetőség játékbeli extrák megvásárlására, ezek nélkül is lehet élvezni a programot. Szóval mire vársz még? Miután kiolvastad a Gurut, vedd fel a túrabakancsot, kapd elő a telódat, pakolj be, és irány a természet! G

Az Ingress-játékosok úgynevezett Anomliákon találkoznak egymással, hogy összetett hadmozdulatok során változtassák meg a virtuális háború állását.

TOVÁBBI TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

DARK SOULS III

EXTRA ÉRDEKESSÉGEK ÉS SEGÍTSÉGEK

[ÍRTA BÖJTI] EZEN A KÉT OLDALON KÍVÁNUNK MINDAZOKNAK EXTRA SEGÍTSÉGET NYÚJTANI, AKIK ESETLEG MÉG KEZDŐK A FROMSOFTWARE KEGYETLEN VILÁGÁBAN, A TESZTNÉL (48. OLDAL) KÖZÖLT TIPPEK ÉS TRÜKKÖK PEDIG NEM NYILVÁNULNAK ELEGENDŐNEK A TÚLÉLÉSHEZ. MERT BIZONY A DARK SOULS III KEGYETLENÜL MEGTOROLJA A FIGYELMETLENSÉGET ÉS AZ ELBIZAKODOTTSÁGOT, EMIATT ELKÉL HOZZÁ A TÁMOGATÁS.

ANDRE OF ASTORA, AKIHEZ A LEGTÖBBET JÁRUNK MAJD

A Dark Souls legújabb epizódjában az egyik visszatérő karakter (több is van az első részből) Andre of Astora, avagy a kovácsmester. Ebből fakadóan, értelemszerűen a fegyvereinket fejleszthetjük az úriembernél. A különböző hozzávalókkal fokozatosan húzhatjuk egyre tovább a gyilkoló eszközök értékeit, amihez a fejlettségi lépcsőfokok elérésével párhuzamosan mindig ritkább tárgyak szükségesek, valamint a kovács képes extra tulajdonságokkal is felruházni kedvenc kardunkat vagy éppen lándzsánkat. A tűzsebzés, elektromosság, mérgezés mellett egyéb extrák szolgálnak ki minden igényt. Ezenfelül Andre az, aki az Estus Flash Shardoknak hála növeli életerő- vagy éppen mágiatöltőink számát, sőt nála lehet bekalibrálni azt is, mennyi kék és sárga flaska legyen nálunk, ami kasztunktól és a soron következő pályától, főellenféltől is függ a hatékonyságunkat tekintve.

AZ ELÉRHETETLENEK

A Dark Souls III olyan főellenfeleket is tartalmaz, amelyek legtöbb társukhoz képest alapvetően nehezen sebezhetőek, avagy normál támadások esetén úgy pattan le róluk a fegyverünk, mintha egy szúnyog csípné meg testüket. Közülük emelünk ki hármat, akikkel meggyűlhet a bajunk, így segítve a legyőzésüket.

CURSE-ROTTED GREATWOOD

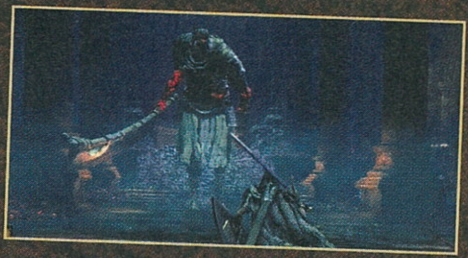
Az Undead Settlement legvégén kapott helyet az óriási, meglehetősen beteges kinézetű főellenfél, ami olyan, mintha a Bloodborne rémálomszerű világából kapott volna eltávot, hogy a DSIII-ban boldogítsa a kalandorokat. Normál módon nehéz megsebezni, azonban a testén lévő tojásokat szétütve viszonylag gyorsan csökkenthetjük le életerejét. Éppen ezért érdemes a közelében maradni, bár folyamatosan küldi ránk a normál ellenfeleket, ráadásul egy idő után még a föld is beszakad alattunk, hogy végül egy verem mélyén tegyük el láb alól a kellemetlenkedő alakot.

HIGH LORD WOLNIR

Nincs Dark Souls csontvázak és óriási főellenfelek nélkül, a Carthus katakombáinak mélyén várakozó boss pedig mindkét jellemzőnek eleget tesz, hiszen egy hatalmas csontvázról beszélünk. Éppen ezért nehéz megsebezni a lényt, aminek csontjairól egyszerűen lepattan a fegyverünk, ami nem a véletlennek köszönhető. Wolnirt ugyanis a karperecein keresztül sebezhetjük, tehát a kezei közelében kell maradni, ott elkerülve elég erős támadásait, folyamatosan csapkodva a világító ékszereket, mígnem azok el nem törnek, hogy szegény pára kilehelje a lelkét.

YHORM THE GIANT

A Profaned Capital egyébként sem egy barátságos hely vízköpőivel és papjaival, de az óriási templom mélyén egy igazi óriás, a játék egyik legfontosabb főellenfele vár a játékosra. Az elsőre legyőzhetetlennek tűnő boss méreteihez képest meglehetősen gyors, így mindig vetődjünk el támadásai elől, majd elsődleges feladatunkként tűzzük ki célul a terem végében álló trón előtt található fegyver, a Storm Ruler megszerzését. Ha ez már nálunk van, csak töltsük fel energiával, majd közelről mérjünk csapást a szörnyetegre, aki nagyjából öt sikeres támadást követően nem okoz már számunkra több problémát.



NE DOBD A SZEMÉTBE!

Noha rengeteg tárgy van a Dark Souls III világában, ezek közül pedig elsőre nem mindegyik tűnik igazán hasznosnak, azért nem árt tudni, hogy míg egy extra sebzést okozó eszköz vagy a mérgezés tüneteit csillapító növény, esetleg az eldobható bomba egyértelmű célzattal bír, addig felszedhetünk olyasmit is, ami első ránézésre haszontalan, mégis életet menthet.

EMBER

Ha valaki nem járatos a DS-sorozat világában, az először értetlenül állhat és nézhet maga elé, mikor elé kerül a játék egyik legfontosabb tárgya, ami korábban Humanity, majd Human Effigy néven volt ismeretes. Ebből egyet felhasználva lépünk „élő", avagy „Lord of Cinder" módba, amikor is életerőnk megnövekszik, pluszban képesek leszünk látni a földön elhelyezett jeleket, hogy azokkal segítséget hívjunk be magunk mellé. Mivel elég limitált számban szerzünk Embert, érdemes azt vészhelyzetekre tartogatni, elvégre egy boss legyőzése után is megkapjuk ezeket a jellemzőket.

HOMEWARD BONE

Ez a csont is egy visszatérő tárgy, ami sok esetben életet menthet. A Homeward Bone-t felhasználva választhatunk, hogy az utolsó Bonfire-höz térjünk vissza vagy éppen a központi helyszínként szolgáló Firelink Shrine-ba. Ez az opció akkor jöhet jól, ha egy nagyon veszélyes területre tévedtünk be, ahonnan nem látjuk a kiutat, illetve durva ellenfelekkel akasztottuk össze a bajszunkat. Nagy előnye, hogy lelkeink megmaradnak, nem lesz semmi bajunk, avagy a legkeményebb helyzetből is ép bőrrel kerülhetünk ki.

YOUNG WHITE BRANCH

Egyetlen faág, mégis, ha jókor és jó időben használjuk, akkor a legnagyobb segítség lehet, hiszen egyszeri alkalommal felvehetjük vele az egyik közeli tereptárgy külsejét, ami az ellenfeleket is megzavarja. Mintha csak Snake (MGS) bőrébe bújnánk, ám ezúttal nem egy kartondoboz alá fészkelődve, hanem mondjuk hordóként vagy szoborként, aminek hála szépen elsunnyoghatunk a legádázabb ellenfelek mellett. Természetesen a főellenfelek legyőzését ezzel a csellel nem oldhatjuk meg, de más esetekben nagyon jól jöhet az apró trükk.

UJJRA VALÓ

Ahogyan a korábbi epizódok, úgy a Dark Souls III is tele van mindenféle gyűrűvel, amik általánosságban nagyon jól használhatóak. Értelemszerűen egy mágus számára más a nélkülözhetetlen ujjra való, miközben inkább a manna számít neki, illetve ha mérgező területen járunk, akkor inkább a méregellenállást biztosító ékszer felvétele javasolt. Mégis, következzen most pár kihagyhatatlan darab, amikkel életerőnk alaposan megnövelhető.

LIFE RING

Az Életgyűrű egy visszatérő ékszer, amit ráadásul egyből a játék elején, a karaktergenerálásnál kiválaszthatunk, mint indító ajándék. Mivel alaposan megnöveli életerőnket, mindenképpen jó választás lehet, ezzel is kicsit elcsalva a fejlesztés első lépcsőfokait.

ESTUS RING

Szintén életerőnkre van hatása, de egészen más módon. Az Estus Ring ugyanis értelemszerűen a flaskák általi visszatöltést erősíti, avagy minden fogyasztásnál kapunk némi extra energiát, ami különösen a főellenfelek elleni harcoknál jöhet nagyon jól.

PONTIFF'S LEFT EYE

Ez a különlegesség a Firelink Shrine-nál váltható be a második főellenfél, Vordt of the Boreal Valley lelkéért cserébe, ujjunkra húzva pedig olyan élményben lehet részünk, mintha csak a Bloodborne-t töltöttük volna be: az ellenfélre mért sikeres csapásainkat követően regenerálódunk.

A LEGFŐBB CÉL

Bár az egyértelmű, hogy a Dark Souls III végigjátszása során az a célunk, hogy minden helyszínt aprólékosan felfedezzünk, minden főellenfelet (vannak opcionálisak is) legyőzzünk, a legfőbb küldetésünkről maga a központi helyszín árulkodik leginkább. Itt láthatjuk ugyanis félkörben elhelyezve azokat a trónokat, melyeknek jogos tulajdonosaival kötelező megküzdenünk a végjátékhoz, ami akkor érhető el, ha mindegyik bosst legyűrtük, és így aktiváltuk a trónszékeket.

EGY IGAZÁN EXTRÉM BULI

intel EXTREME MASTERS ESL

LENGYELORSZÁG - KATOWICE 2016

[ÍRTA DREAMER]

Megesett egy szép téli reggelen, hogy váratlan telefonhívás rázta meg a szerkesztőséget. A vonal túlsó feléről duruzsoló hang azt akarta tudni, érdekelne-e bennünket a bepillantás egy nagy költségvetésű, komoly esport esemény kulisszái mögé, ahol egyszerre több versenyszám is folyik, illetve még egy kiállításon is részt vehetünk. Erre a kérdésre pedig a helyes válasz a „hogy a viharba ne?". Pár hétnyi egyeztetés és ügyintézés után eljött a nagy nap, végre gépre szálltam, és elrepültem lengyel barátainkhoz. Varsón keresztül vezetett Katowicébe az út, ahol megtudtam, hogy mitől forog a Föld.

Akkora volt a stadionban a hype, hogy a fotós fókusza nem bírta a feszültséget. Még aim bottal sem.

A ki esetleg nem tudná, mire volt a nagy öröm: a Katowicében megrendezett Intel Extreme Masters az egyik legnagyobb európai esport esemény, ahol négy napon át érik egymást a különböző megmérettetések. Idén Counter-Strike: Global Offensive, Starcraft II és League of Legends versenyszámokban mérethették meg magukat a legjobbak, méghozzá a világbajnoki trófeáért, amihez egy félmillió dolláros (kb. 140 millió forint) nyereményalap társult. Hát csoda, hogy izgatott voltam?

Ugyan a röviden IEM Katowiceként emlegetett esemény március 2. óta javában zajlott, jómagam csak 5-én hajnalban indultam el. Az utazást megelőző esték alatt szorgosan követtem az esemény hivatalos streamjeit, és láttam, ahogy elbukik a Team Envy Us, miként könnyezi meg a hazai közönség a Virtus.Pro kiesését, és hogyan büntetik egymást a koreai csapatok League of Legendsben (LoL). Utolsó itthon töltött estémet legfőképp a Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) közvetítés foglalta le, ugyanis a végső hajrá annyira elhúzódott, hogy déltől egészen hajnal háromig folyamatosan mentek a mérkőzések. A kommentátorok, a játékosok és mindenki más is fáradt volt, sőt még a stadionban ülő, rettentően lelkes nézőközönség sem bírta a maratoni menetelést.Ezek után egy csepp félelem fogott el. Reméltem, hogy az irdatlan mennyiségű energiaveszteség nem szipolyozza ki a stábot és a játékosokat, illetve a közönség sem retten vissza egy hosszabb finálétól.

CSODÁK APRÓCSKA UDVARA

5-én késő délután a Spodek arénában keringtem, a tömeggel azonos sodrásban. Mivel sajnos később indultunk a tervezetnél, ezért kollégáimmal lecsúsztunk a Starcraft II döntőről – a végeredményt is utólag tudtuk meg. Cserébe viszont akadt egy szusszanásnyi szabadidőnk a CS:GO bajnokság nagyfináléjának kezdete előtt.

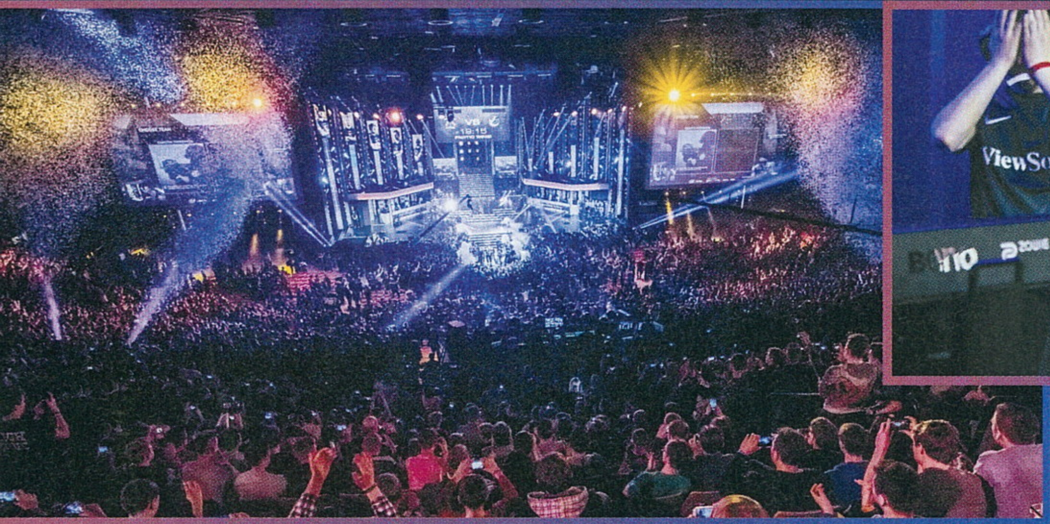
Ezt a röpke fél órát arra használtam ki, hogy körbejárjam a terepet és benézzek a versenyek mellett üzemelő kiállításra.

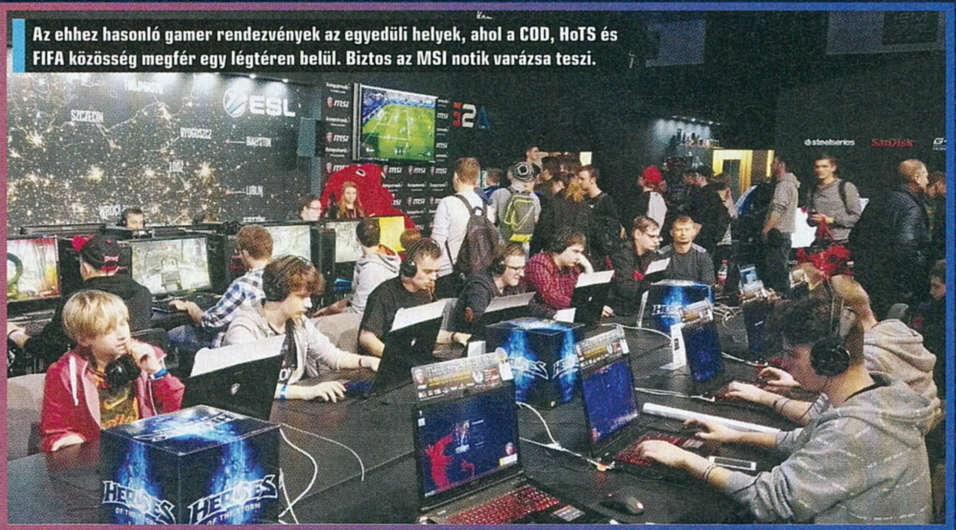
Az Intel Extreme Masters nem csupán a tengernyi versenyről szól, hanem az annak apropóján rendezett expóról is, ami az arénával összekötött, ám attól teljesen elkülönülő épületben tekinthető meg. A kiállítás nagyjából olyan, mint a hazaiak, ám Lengyelországban cseppet sem koncentrálnak a konzolos játékokra: minden az asztali PC-k és a notebookok körül forog. Számtalan különféle standnál lehetett sorba állni és kipróbálni esportos játékokat. A temérdek laptop mellett akadtak szebbnél szebb asztali PC-k is, különleges borítással. A legtöbb stand egyéni kis attrakciónak felelt

Az Intel Extreme Masters a világ legnívósabb versenyei között van számon tartva. Nem csupán a helyszín bődületes, de a szurkolói szellem is párját ritkítja.

NEM KOEDUKÁLT BULI

Idén másodjára indították útjára az Intel Challenge Katowicét, ahol 4 meghívott és 4 kvalifikált női csapat verekedhetett meg a 30 ezer dolláros (8,4 millió forintos) nyereményalapért. A színpad ugyan félreeső és kicsinyke volt, ám a rajongók így is folyamatos telt házzal ünnepelték a csak hölgyeknek fenntartott aprócska ligát. A küzdelmek kifejezetten egyoldalúak lettek: a We Run This Place minden útjába kerülő ellenfelet eltaposva menetelt a döntőbe, ahol hasonló eredménnyel zárva a napot, megnyerték a tornát. Az ünneplést követően a hazaúton találkoztam Keszeli Nikolettel, ismertebb nevén Nylonnal, akit megkérdeztem arról, hogy szerinte működne-e egy férfiak és nők között rendezett verseny. Niki azt válaszolta, hogy szeretné és örülne neki, ha lehetősége lenne a nagykutyákkal szemben is bizonyítani. Egy esélyt megérdemelne az ötlet, főként mivel az ESL és az Intel éppen azon igyekeznek, hogy a diverzitás és a nemi egyenlőség nagyobb szerepet kapjon az esportok világában. Valószínűleg az első tornák folyamán nehéz dolguk lenne, de a fejlődés érdekében hamarosan elkerülhetetlenné válik ez a lépés.





Az ehhez hasonló gamer rendezvények az egyedüli helyek, ahol a COD, HoTS és FIFA közösség megfér egy légtéren belül. Biztos az MSI notik varázsa teszi.

meg, és a promóciók mellett főként a nagybetűs ÉLMÉNYRŐL szóltak. A kiállítók mindenki számára készültek valamivel. A nagyközönségnek ott voltak az esport- és AAA-játékok, amiket csúcskategóriás notikon és PC-ken nyüstölhettek; a tuningkedvelőknek a mutatósabbnál mutatósabb hardverek; a techfanoknak az egyedi megoldásokkal rendezett gépek. Akadt egy stand, ahol azt demonstrálták, miként lehet eltűntetni streamen a környezetedet zöld háttér nélkül úgy, hogy ha megáll vagy elsétál mögötted valaki, azt figyelmen kívül hagyja a kamera. Több helyen panorámaképet adó 4K-monitorok közé lehetett beülni, hogy különféle szimulátorokat próbálhassunk ki, az egyik kisebb színpadra pedig egy teljes életnagyságú versenyautót is bevittek, amit rákötöttek egy konzolra, és ahogy a benne ülő játékos elrántotta a kormányt, a kocsi vele együtt mozdult. Az Auditórium területén, a kiállításon kívül, versenyek is folytak. Minden olyan mérkőzés, ami nem a nagyszínpadon esett meg, itt zajlott le. Sőt ha figyelmesen sétált az ember, akkor bepillantást nyerhetett a kommentátoroknak fenntartott elkülönített szobába. Az emeletről lepillantva nem csupán látható volt minden, hanem tisztán érthető is.

Azok, akik nem akartak sem az expóval sem pedig a játékokkal időt vesztegetni, kedvükre szemezgethettek a felállított boltok kínálatából. Az egyik nagyobb árusító helyen olyan dotás relikviákra is ráleltem, amiket eddig csak a 2015-ös The Internationalön lehetett megvásárolni. Nagyjából ennyi volt az expó lényege, már ami a külföldről érkezőket érdekelheti. Számos kisebb színpadon voltak programok, sorsolások, tombola és így tovább, ám ezek mind a lengyel közönségnek voltak fenntartva – vagyis inkább azoknak, akik beszélték a nyelvet.

JÁROM AZ UTAM

Végignéztem a kiállítást, készítettem egy pár fotót, és aztán elindultam az arénába. A Spodek fő területén körülbelül az a kép fogadott, mint az expónál. Bőséggel akadtak árusok, viszont az ottaniaknál termékspecifikált csecsebecséket lehetett vásárolni. Akadt Virtus.Pro, Luminosity Gaming és Fnatic stand is. Utóbbiak magukkal hozták a korábban elnyert IEM kupát, és azt is meg lehetett tekinteni. Még egy mini kiállításnak is szorítottak helyet: csupán pár árkád masina és egy tucatnyi retró holmi, de a látogatók előszeretettel ültek le nyüstölni az öreg gépeket.

Miután kibámészkodtam magam, ideje volt bevonulni az arénába, ahol már toporgott a tömeg. A toporgást szó szerint kell érteni, mivel annyi ember jelent meg, hogy nem akadt mindenkinek hely a lelátón. A szervezők erre az eshetőségre is felkészültek, és a színpad háta mögött is elérhetővé tették az üléseket. Hogy a sanyarú sorsú hátraszorultak se maradjanak ki a buliból, felszereltek nekik két nagy kivetítőt, amiken keresztül nézhették, mi folyik elöl.

Jómagam körbe-körbe szaladgálva próbáltam fényképeket készíteni, egy idő után azonban leültem, hogy jobban figyelhessem az eseményeket. Persze nem a sajtós részre, abban nincs semmi izgalmas: bevetettem magam a rajongók közé, és velük együtt néztem a versenyt, relatíve közelről. Tökéletes rálátásom volt a színpadra és a két oldalsó kivetítőre. A bal oldali screen a bal boothban játszó csapatot, jelen esetben a Fnaticet, a jobb oldali pedig értelemszerűen a konkurens Luminosity játékosait követte. A hatalmas kijelzőkről nézve olyan részletekre láttam rá, amiket otthonom kényelméből aligha vettem volna észre. Például hogy egy húzós kör előtt hogyan remeg Dennis ajka, és miként borítja be Olof egerét az izzadság. A tömeggel egy helyen ülve teljesen átjárja az embert a szurkolás élménye. Ahogy 11 ezer rajongó egyszerre tapsol, hördül fel és kántál, az elindít benned valamit, ami semmihez sem fogható. Az akusztika pedig annyira jó, hogy hiába ordít tengernyi szurkoló, mégsem reped szét a dobhártyád. Ehelyett inkább kellemesen hangosnak hat, és arra buzdít, hogy te is engedd

VERSENYSZÁM		GYŐZTES
League of Legends	CS	SK Telecom T1
Hearthstone	E	AKA Wonder
Counter-Strike: Global Offensive	CS	Fnatic
Heroes of the Storm	CS	Team Dignitas
Starcraft 2	E	Polt
Intel Challenge (CS:GO női bajnokság)	CS	We Run This Place (WRTP)

Jelmagyarázat: CS Csapatos - E Egyéni

10 ÉV ÉS SZÁMTALAN ÉLMÉNY

Kereken egy évtizede, 2006-ban, a CeBIT expón kezdődött el minden, az ESL szervezésében csupán pár tucatnyi résztvevővel. Egy évvel később az Intel szponzorként kezdte támogatni a rendezvényt, és a második szezontól már komoly tőkebeli hozzájárulásukkal futott a szekér. A versenyt kvalifikációs tornák előzték meg, ezek során dőlt el, mely csapatok és játékosok vehetnek részt a főeseményen. A ligák főként európai kupák voltak és csupán 2008-ban, a harmadik szériára nőtte ki magát globális méretű rendezvénysorozattá az Intel Extreme Masters. A versenyzők Európából, Észak-Amerikából és Ázsiából egyaránt érkeztek, hogy kiderüljön, ki a legjobb az adott évben. Kezdetben a Warcraft 3 és a CS 1.6 rajongók örülhettek, aztán ez megváltozott. Évről évre egyre több és több játék került a versenyszámok közé. Megjelent a Dota, a Starcraft II és a Quake. Az idő azonban múlt, és néhány tétel lekerült a versenyek listájáról. A CS 1.6-ot felváltotta a CS:GO, Dota helyett League of Legends vetélkedőkkel szórakoztatták a MOBA-közönséget, a Warcraft 3 pedig teljesen lekerült a programról. Egy egész iparágat teremtettek a kezdeményezők, amely a mai napig folyamatos iramban bővül, illetve fejlődik. A pénzjutalom évről évre növekszik, és a magasabb tétek egyre több csapatot vonzanak be a katowicei szférába. A versenyzők pedig magukkal hozzák a rajongói bázisukat, tehát az érdeklődés évről évre exponenciálisan növekszik. Nem csoda tehát, hogy 2016-ra több mint 100 000 ember tette tiszteletét Katowicében, és szurkolt kedvenceinek az Intel Extreme Masters 10. évfordulóján.

el magad, és csatlakozz az ujjongókhoz. Tedd bátran, mert senki sem néz rád furán, ha örömödben felugrasz a székedből, és a magasba emeled a kezed! Tapsolj és kiabálj, ahogy csak jól esik, mert nem vagy egyedül; mások is követni fognak, és ettől szép a drukkerség! A rajongás ereje annyira hatalmas úr, hogy még a pro játékosok sem tudnak nemet mondani rá. A Tempo Storm sztárjai közül többen is a nézőtéren ültek, közel a színpadhoz, a Luminosity oldalán. A közönség kollektív szíve érezhetően a brazilok felé húzott, főként mivel az ellenük játszó Fnatic ejtette ki a hazai pályán játszó Virtus.Pro-t. Revansot szerettek volna, ám a svédek, kemény küzdelem árán 3-0-ra legyőzték távolról érkező ellenlábasaikat. A közvetítés végeztével a teljes csapat interjút adott az aréna külső gyűrűjében felállított Fnatic boltnál, ahol mozdulni sem lehetett az odagyűlt szurkolóktól. Még a kilátóra vezető lépcsőn is toporogtak, hogy egy utolsó pillantással véget vethessenek a napnak.

CSAPÓ KETTŐ

Március 6-án meglepve tapasztaltam, hogy ugyanakkora tömeg gyűlt össze, mint az előző napon. A LoL döntő alatt is pontosan az zajlott le, mint a CS:GO-nál, ezért változatosságot keresve benéztem a Heroes of the Storm versenyre és Intel Challenge-re. Előbbi szép volt és gördülékeny, azonban akadtak dolgok, amik miatt felhúztam a szemöldököm.

A Heroes of the Storm után az Auditórium másik felébe siettem az Intel Challenge-re (részletekért lásd a szövegdobozt!). A hely teljesen telített volt: sokan jöttek el megnézni a lányokat, és a döntő előtt lezajló show meccset, ahol két 5 fős amatőr csapat küzdött az Astralis 3 játékosa ellen. A show meccs alatt 3 magyar fiú is a színpadon volt, akikkel volt szerencsém beszélgetni a szereplésüket követően. Mind nagyon kedvesek és közvetlenek

A versenyek díszletéül szolgáló nagyszínpad hatalmas. Ennek ékköve a kupa, melynek csillogásától minden csapat erősebben küzdött a győzelemért.

Például a draft alatt a játékosok nem viseltek fülvédőt, ezért mindent hallottak, amit az elemzők beszéltek, ezáltal nem tűnt túlzottan profinak a közvetítés. Egyébiránt ugyanúgy, mint előző nap a CS-nél, itt is akadtak olyan pro játékosok, akik a lelátóról követték a meccseket. Egész csapatok és egyedül ülők egyaránt a nézők között foglaltak helyet.

voltak, remekül elbeszélgettünk az IEM-es élményeinkről. Kiderült, hogy a srácok együtt mentek a katowicei arénába kirándulni, mivel osztálytársak, és hosszú ideje együtt játszanak. Ezután a döntő következett, aminek a végét csak a hotelből tudtam megnézni, mivel mennünk kellett haza. Az asztalnál Janko kivételével mindenki a CLG győzelmében bízott, ám a WRTP korábbi szereplése után nem volt meglepő, hogy végül ők vitték el a kupát. Hazafelé találkoztam a magyar sztárjátékos Nylonnal, akivel beszélgettünk egy keveset, és személyesen gratuláltam neki a remek teljesítményhez (hogy Nylon mit gondol a koedukált versenyekről, a 77-ik oldal szövegdobozában olvashatsz).

Az Intel Challenge győztesei: We Run This Place, bal oldalt, középen a mi büszkeségünkkel, Nylonnal. Innen is gratulálunk a hölgyeknek.

ZÁRÓ AKKORD

Az esemény, a hangulat és a produkció zseniálisan jó volt. Annyi kritikával illetném a szervezőket, hogy legközelebb gondoljanak egy kicsit jobban a külföldiekre, mert rengeteg programból éreztem magam kihagyottnak, amiért nem beszéltem lengyelül. Illetve szeretném kérni őket, hogy arra is ügyeljenek, hogy a személyzetnek legalább a fele értse az angol nyelvet, mert a meghívott vendégek, valamint játékosok is panaszkodtak a kommunikációs problémákra. Mindezektől eltekintve pazar élmény volt részesének lenni ennek a globális őrületnek, amit esportnak nevezünk, és köszönöm, hogy ott lehettem. Jövőre veletek ugyanitt, na, na?

BÖJTI HORRORKAMRÁJA

[ÍRTA BÖJTI] AZ ELMÚLT HÓNAP A BELSŐ NÉZETES KALAND-HORROROK DOMINANCIÁJÁVAL TELT, ÉS EZ A VÉGLEGES FELHOZATALON IS LÁTSZIK. MINDENFÉLE NEMZETISÉGŰ, ELTÉRŐ HOZZÁÁLLÁSÚ PROGRAM JELENT MEG, DE AZ ALAP JÁTÉKMECHANIKA NAGYJÁBÓL KÖZÖS, AVAGY EZÚTTAL IS A FÉLELEMKELTÉSEN VAN A HANGSÚLY.

Előző számunkban kicsit változatosabb volt az összkép, már ami a megvalósítást illeti, elvégre az ókorba is kirándulást tehettünk, valamint volt beteges, szürreális, festményszerű külsejű, kétdimenziós produkciónk is, ami némileg üdítően hatott a sok hasonló alkotás között. Ezúttal azonban tényleg a belső nézetes horrorok kerültek terítékre, amik rejtélyekkel teli szigetre, kísérteties vidámparkba, gyermekkórházba és kazamatarendszerekbe egyaránt elvezetnek minket. Csak győzzük tiszta alsóneművel a sok rémületes kalandot! Felkészültetek a borzongásra?

MESEL

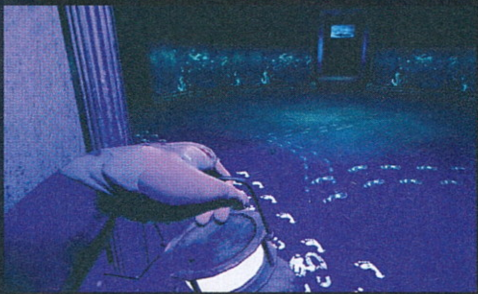
Fejlesztő: Burak Dabak
Megjelenés: 2016. 02. 19.
Ára: 4,99 euró (nagyjából 1600 forint)

A török játék egy érdekes ötlettel veszi kezdetét, ami szerint egyszerre vagyunk írói és főszereplői egy éppen folyamatban lévő történetnek, a regény elkészülése pedig rajtunk és döntéseinken is múlik, elvégre beleszólhatunk annak cselekményébe. A szürreális nyitóhelyszínt követően eljutunk a gyermekkórházba, ahol a tényleges kaland zajlik. Itt kell majd különféle feladatokat megoldanunk, no és természetesen életben maradnunk, ami az elsőre egyszerű játékmechanika ellenére nem olyan könnyű feladat.

A belső nézetes horrorok minden velejárójával találkozhatunk, ám idővel ötletes, egyedi megoldások is felbukkannak. Egy kulcs megszerzéséhez egy lángoló teremből kell épségben kijutnunk, ami azt jelenti, hogy megfelelő sorrendben kell megnyitni az öntözőcsapokat, de olyan is van, hogy UV fény mellett kell nyomokat keresgélnünk. Emellett folyamatosan alakul az írott történet, amit figyelemmel tudunk kísérni, plusz emlékjeleneteket is megnézhetünk a múlt megismerésének érdekében.

Összességében tehát egészen érdekes, új ötletekkel is rendelkező alkotásról van szó, ami nem a legszebb a zsánerben, de nem is kifejezetten csúnya, emellett elég hangulatos, sőt kifejezetten tetszetős néhány játékelem, amit az alkotó sikerrel szuszakolt bele a koncepcióba. Barátságos árfekvése miatt kifejezetten ajánlható címről van szó, ami nem lesz örökérvényű klasszikus, de pár órát simán eltölthetünk a társaságában.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: egyedi ötletek és alapkoncepció, ráadásul mindez egészen olcsón. Érdekes az egész mechanika, ami miatt jól el lehet vele szórakozni olcsóbb megoldásai mellett is.



Egy író elméje sokkal félelmetesebb és elvontabb ötleteket szül, mint a valóság, ezt a Mesel is bizonyítja.

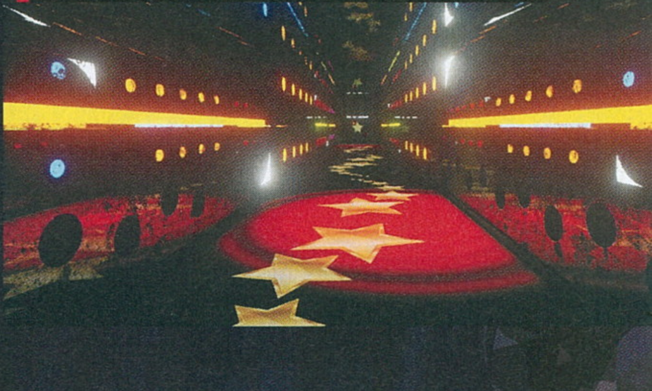
FEELINGS ADRIFT

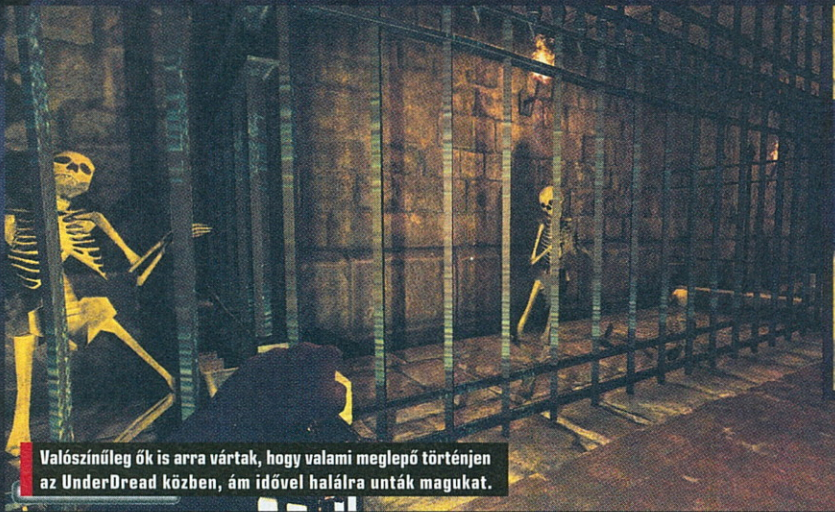
Fejlesztő: Dénis Múrias
Megjelenés: 2016. 03. 01.
Ára: 7,99 euró (nagyjából 2500 forint)

A vidámparkoknak van egy egyedi hangulatuk. Pláne, ha sötét és kísérteties helyszínekkel vannak tele. A tavaly megjelent The Park is ezt a témát próbálta nyomasztó megvalósításban feldolgozni, akkor egy nagyobb csapat által. Most pedig egy indie brigád nyúlt a koncepcióhoz, méghozzá egészen egyedi formában. A Feelings Adrift ugyanis egyfajta mixként működik: a közelmúlt minden érdekes ötletéből merít az eltérő attrakcióknak hála, így először egy elvarázsolt kastély vár ránk, ahol leginkább logikai feladványokkal találkozhatunk a Pneuma stílusában, azután pedig jönnek a félelmeinket megcélzó mutatványok.

Az egyik kihívás a megszokott ijesztgetős elemekkel operál, avagy el kell kerülnünk a hirtelen megjelenő lényeket, amik automatikus újrakezdést eredményeznek. Így vár ránk a feladat, hogy az adott időintervallumon épségben túl legyünk. A másik pedig egy borzalmakkal teli kórházat kínál, ahol már gyűjtögetnünk és logikáznunk is kell, a veszélyforrások elől esedékes rohangáláson túl. További két terület is várható még a játékba, azonban jelenleg csak ennyi áll rendelkezésre (pedig nem korai hozzáférésű), ám már ez is egészen impresszív, pláne, ha azt nézzük, hogy egy mix az, amit kapunk a viszonylag alacsony árért. A látvány korrekt, a hangulat az attrakciók függvényében változik, de néhol egészen ijesztő

Ezek a csillagok nem éppen a Mennybe vezetnek, ráadásul az „elvarázsolt kastély" csak bemelegítés a rengeteg ijesztgetés előtt.





Valószínűleg ők is arra vártak, hogy valami meglepő történjen az UnderDread közben, ám idővel halálra unták magukat.

tud lenni. Nem a műfaj csúcsa ez sem, azonban unaloműzés ellen egy sötét éjszaka jópofa elfoglaltság lehet néhány órán keresztül.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: többfajta játékstílus keverése egyetlen vidámparkon belül, ami a barátságos ár mellett egészen korrekt borzongást kínál. Vannak olcsó megoldások, bazári ijesztgetések, de egy-két rémisztő pillanat is akad.

UNDERDREAD

Fejlesztő: Bigzur Games
Megjelenés: 2016. 03. 01.
Ára: 9,99 euró (nagyjából 3100 forint)

A mobilos piacról érkezett programnak hála kicsit visszautazhatunk az időben (méghozzá a XVIII. századba), egy tragikus eseményig: eltűnt a lányunk, ráadásul a közelmúltban több gyermeknek is nyoma veszett, avagy nem egyedi esetről beszélhetünk. Hála az égnek egy detektív már dolgozik az ügyön, így a nyomába szegődve igyekszünk felderíteni a közeli kastélyt, amivel kapcsolatban rengeteg mendemonda és legenda él. Ezen a régies helyszínen kell sok-sok információt begyűjtenünk, emellett pedig természetesen túlélnünk.

A hozzávetőlegesen négyórás kaland grafikailag erős közepes, ráadásul a felfedezendő terület nagy része sötétségbe borul. Csak akkor látjuk, mi is van a közelünkben, ha az adott szobába, folyosóra lépünk. A feladatok eléggé ismétlődőek: gyűjtögetnünk kell mindenféle lomot, amiket aztán valahol le kell tenni, karokat húzogathatunk, így meglehetősen klisés feladatok hárulnak ránk. Ami érdekesség, hogy a fel-feltűnő szörnyetegek esetében egy védelmi funkciót kell alkalmaznunk, ezzel zavarva el az aktuális bestiát. Ám a lény hangja (és úgy egyébként minden zaj) eléggé zavaró, ismétlődő, kicsit idegesítő. Ráadásul hibákba is belefuthatunk, ami nem túl előnyös egy kész program esetében. Ettől függetlenül nem drága a produkció, nem is kifejezetten rossz, de az átlagból alig emelkedik ki, és a minimális plusz is leginkább a környezetének köszönhető.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: átlagos árfekvésben elhelyezett mobilos port, amitől csodákat nem kell várni, de helyszíne miatt így is ajánlható, ráadásul párszor képes ráhozni a frászt az emberre.

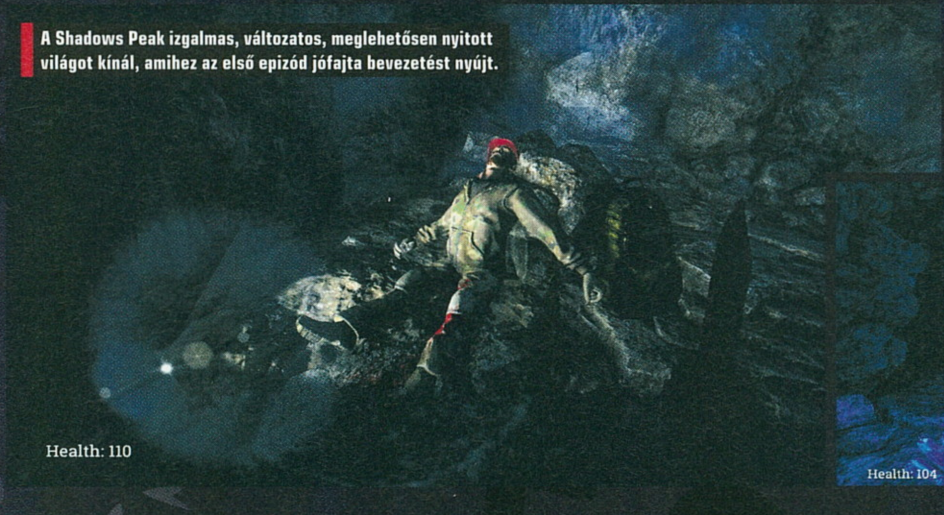
A HÓNAP LEGJOBBJA: SHADOWS PEAK

Fejlesztő: Andrii Vintsevych
Megjelenés: 2016. 03. 18.
Ára: 7,99 euró (nagyjából 2500 forint)

Van egy misztikus hely, ahol megmagyarázhatatlan jelenségek történnek és emberek tűnnek el nyomtalanul. Hősünk ide látogat el íróként, hogy anyagot gyűjtsön következő munkájához, és természetesen a mi feladatunk az, hogy a bőrébe bújva túléljünk és utánajárjunk a legendáknak. Belső nézetből, logikai feladványokat megoldva, tárgyakat begyűjtve és használva. Hát persze. Azonban Andrii Vintsevych alkotása kiemelkedik a hasonszőrű tucat produktumok közül, mivel nemcsak a hangulata erős, miközben a látvány sem rossz, hanem még egy nyitott világot is kínál, ahol úgy kell teljesítenünk küldetésünket, hogy közben senki sem fogja a kezünket. Felsétálunk a kilátóra és szemügyre vesszük a teljes vidéket, ellátogatunk a templomba, felfedezzük az elhagyatott házakat, plusz menekülünk a rendre megjelenő árnylények elől. Egy barlangrendszert is felfedezhetünk, mindenféle rituálé nyomára akadunk, mintha amúgy nem lennének elég rejtélyesek már a mentésül szolgáló vörösen izzó kövek is. A másfél-két óra alatt teljesíthető fejezet ráadásul egy erős cliffhangerrel ér véget, ami miatt kifejezetten várhatjuk a folytatást, ami remélhetőleg mihamarabb elérkezik. A látvány indie-ként, a nyitott világhoz képest rendben van, a mechanika is jól működik, az atmoszféra pedig egészen erős. Ez egy maximálisan ajánlott horror, ami remélhetőleg a továbbiakban is hasonlóan minőségi tartalmat szolgáltat majd.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: izgalmas, érdekes, ráadásul nem fogja a kezünket, így kedvünk szerint bejárhatjuk a borzalmakkal teli nyitott terepet. Remélhetőleg a további fejezetek is hasonlóan jól sikerülnek.

Ha szeretnétek, a bojtosg@pcguru.hu címre írva bátran hívjátok fel a figyelmem egy-egy újabb, frissen megvásárolható címre, ami műfaját tekintve beleillik ennek a két oldalnak az arculatába. Rémes álmokat, jó ijedezést kívánok!



A Shadows Peak izgalmas, változatos, meglehetősen nyitott világot kínál, amihez az első epizód jófajta bevezetést nyújt.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA ASTRODAVE] **A rendelkezésre álló grafikus motoroknak, a kiépült terjesztésnek, no meg a közösségi finanszírozásnak köszönhetően manapság jó néhány mázsás akadály elgördült azok előtt, akik egy-egy jó ötlettel felvértezve játék formájában kívánnák művészi hajlamaikat kiélni, vagy esetleg csupán egy szórakoztató, önfeledt órákat nyújtó produktummal óhajtanak kiállni a közönség elé. Szerencsére ebben a hónapban sem szenvedtünk hiányt ígéretes és minőségi anyagokban.**

Paws: A Shelter 2 Game

FEJLESZTŐ: MIGHT AND DELIGHT - MEGJELENÉS: 2016. 03. 24. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Aligha csekély azon játékok száma, amik egy elhagyatott, sűrű erdő mélyére dobják az ezer veszély között magányos túlélésre kényszerült kalandort. Bármilyen külső segítségre számítani hasztalan, az egyetlen esély a megmaradásra gyakran a lopakodás, az életben maradás reménye pedig segíthet megőrizni a józan észt. A stockholmi csapat műve ugyan nem egy véres, belezős szerzemény, nincsenek benne zombik, azonban ügyesen érzékelteti az elhagyatottságot.

A Paws előzményei egészen három évvel korábbra vezethetőek vissza, amikor is a kis svéd stúdió útjára bocsátotta a Sheltert, amiben egy borzanyuka igyekezett megvédeni csemetéit az erdőben rájuk leselkedő veszedelmektől. A folytatásként érkező második rész szintúgy a mindennapi élet-halál harcot és a szüntelen vándorlást helyezte a középpontba, ám ezúttal egy hiúzmama szemszögéből láttatva az eseményeket, melyek elsősorban a kölykök felnevelése körül forogtak. Ezzel pedig el is érkeztünk a Pawshoz, ami a második rész egyfajta mellékága, hiszen a főszereplők mellett a környezet sem változott, ám ez alkalommal egy véletlen baleset által a családjától messzire sodort csemetével csatangolva kell megtalálnunk a fészkünk melegéhez vezető utat. Ez az ösvény pedig korántsem biztonságos, az idillinek és háborítatlannak tűnő fák sűrűje között lépten-nyomon ragadozók leselkednek a gyanútlan hiúzcsemetére. Szerencsére azonban baráti szándékú állatokkal is összetalálkozunk, akik némi ellenszolgáltatásért (például ételért) cserébe szívesen átsegítenek egy elérhetetlennek tűnő akadályon. Jószágunkkal az alapvető mászkáláson kívül tudunk ugrani és futni is, valamint lopakodással becserkészhetünk egy-egy finomabbnak tűnő zsákmányt. A Paws látványvilága elnagyoltnak tűnhet, azonban a hangulatot szem előtt tartó célnak teljességgel megfelel. Mindemellett a helyenként felcsendülő akusztikus gitárpengetések is fokozzák az élményt. Kedves, magából nyugalmat sugárzó, ám kissé rövid alkotás.

77%

Gremlins, Inc.

FEJLESZTŐ: CHARLIE OSCAR LIMA TANGO INTERACTIVE ENTERTAINMENT - MEGJELENÉS: 2016. 03. 11. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Családi és baráti összejövetelek elengedhetetlen kellékeként szolgálhat némely klasszikus társasjáték: a házigazda előszedi a szekrény mélyén porosodó Monopoly vagy Gazdálkodj okosan feliratú dobozt, majd kellő mennyiségű inni- és ropogtatnivaló mellett lehet azon versenyezni, ki tud minél előbb tetemesebb mennyiségű területet és épületet vásárolni, valamint melyikük rendezi be elsőként bútorokkal a frissen megszerzett kuckót.

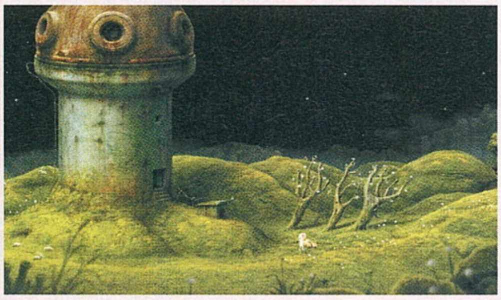
A Gremlins, Inc. ügyesen ötvözi a hagyományos, táblán zajló csetepatékat a kártyajátékokban rejlő lehetőségekkel. A maximum hat résztvevő egy-egy politikai pályára lépő jelöltet testesít meg, a cél pedig, hogy a rendelkezésre álló anyagi bázissal észszerűen gazdálkodva, valamint a kulcsfontosságú lapokat ügyesen használva a menet végén a legtöbb pontot érjük el. A küzdő felek kezében lévő és rendszeresen frissülő hat kártya kiemelkedő jelentőséggel bír: kockadobások helyett a rajtuk lévő szám határozza meg, mennyit is haladhatunk a táblán, vagy pedig mindegyikük speciálisan felhasználható, amennyiben az adott szimbólummal ellátott mezőre lépünk (csak egy dolgot művelhetünk velük, tehát ha léptünk, utána a képességnek búcsút mondhatunk). A játéktéren nyilak jelzik a mozgás irányát, a jó pár kombinációs lehetőséget magában rejtő megállók pedig többek között növelhetik kincstárunk bevételét, vagy éppenséggel több választót szerezhetnek, ami azért is előnyös, mert ha előléptetnek minket, nem szükséges többé sarcot fizetni a rendőrségnek. A pénzszerzésre alkalmas kaszinó mellett külön kis világot képez a börtön, ahol hűsölve a rabok kimaradnak ugyan néhány körből, ám odabent sem áll meg az élet, és viselkedéstől függően tölthetünk el több-kevesebb időt a rácsok mögött. Látvány és muzsika terén nem érdemes sokat várni a Gremlins, Inc.-től, viszont ez ne riasszon el senkit, mert a gép vagy a cimborák ellen versengve is remek szórakozást nyújt.

80%

Samorost 3

FEJLESZTŐ: AMANITA DESIGN - MEGJELENÉS: 2016. 03. 24. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

A 2003-ban alapított cseh Amanita Design tagjai előszeretettel ajándékozzák meg a világot sajátos miliőjű alkotásaikkal. A kezdetben még csupán egyfős stúdió elsőként egy igencsak egyedi kalandjátékkal adott életjelet magáról – a Samorost című aranyos anyagban egy kis űrgnómmal kellett különféle fejtörőket megoldani ahhoz, hogy megvédjük az otthonát egy fenyegetően közeledő aszteroidától.



A cég oldalán a mai napig ingyenesen elérhető a mára már trilógiává bővült sorozat első része. Ez a meglehetősen pozitív visszajelzéseknek köszönhetően a csapatra irányította a figyelmet, amely pedig azóta reklámcélú játékokat is készített néhány nevesebb társaság számára. A Samorost-széria második részében fehér hálósapkás főhősünk egy veszélyekkel teli távoli planétára repült, hogy megmentse kutyáját a gonosz idegenektől, majd pedig dolga végeztével igyekeztek épségben hazatérni. A hasonlóan sajátos miliőjű (és díjakkal jutalmazott) Machinariumot és Botaniculát követően el is jutottunk a gnóm kalandjainak harmadik epizódjához, amelyben egy égből pottyant varázsfuvola eredete után nyomozhatunk. Kalandjátékról van szó, a környezetünkben lévő tárgyak és lények segítségével közlekedhetünk kilenc különös világon át, ahol számtalan rejtvényt kell kibogoznunk (ezekhez kaphatunk némi mankót, ha néhány tárcsa eltekerésével felnyitjuk a zsebünkben hordott könyvet). Az atmoszféra egyediségére jellemző, hogy a teremtmények nem beszéddel, hanem képekben, valamint érzelmeiket kifejező hangokkal kommunikálnak egymással, ezáltal (no meg a szokatlan, de kétségkívül kellemes látványvilágnak köszönhetően) sokkal inkább egy művészeti megnyilvánulással állunk szemben. Kiemelkedőek továbbá az animációk is, erre szemmel láthatóan nagy hangsúlyt fektettek. Abszolút bájos kis darab. ◘

81%

Space Overlords

FEJLESZTŐ: 12 HIT COMBO - MEGJELENÉS: 2016. 03. 03. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Kicsiny planétánk már számos alkalommal szolgált űrből jött lények, óriási robotok vagy éppenséggel szundikálásukban megzavart hüllők játszótereül, akik aztán gyakran egy-egy sűrűbben lakott agglomeráció kellős közepén kezdtek önfeledt tombolásba. Az ellenük felvonultatott elhárító egységeknek pedig általában a legcsekélyebb esélyük sincsen arra, hogy felvegyék a harcot a többemeletes rémségekkel.

Már a fejlesztőcsapat neve is utal rá, hogy a Space Overlordsban az építés és a gyarapodás meglehetősen elhanyagolható szerepet kap: a kolumbiai székhelyű brigád alkotásában sokkal inkább bosszúra éhes és hatalmasra nőtt fémszörnyetegek végeznek pusztítást bolygóról-bolygóra vándorolva. A történet igencsak laza hátteret nyújt az aprításhoz: eszerint egykoron néhány gépezet alkotott meg mindent, ám egyikük kivált a szövetségből és elárulta társait. Feladatunk pedig nemes egyszerűséggel kimerül abban, hogy öntudatra ébredve a földdel tegyünk egyenlővé mindent, amit bebörtönzésünk alatt a hamis isten, Kesedihan nevében megteremtettek a világban. Az univerzumnak négy eltérő tulajdonsággal felvértezett űrfőúr közül választva indulhatunk neki, ők pedig külsejükön kívül erejükben, páncélzatukban, szuperképességük hatékonyságában, valamint fürgeségükben térnek el egymástól. Pusztító lényeink nem éppenséggel a kompromisszum és a békés tárgyalások hívei, sokkal inkább a törésben-zúzásban látják a megoldást és minden közelükbe kerülő épületet, bázist az utolsó tégláig megsemmisítenek. Időről-időre felbukkannak ugyan védelmi csapatok és egy-egy elhárító üteg is megpróbál feltartóztatni, de pillanatnyi kellemetlenségnél ők sem jelentenek többet. Pályaszerkesztőt kapunk ugyan, ám a grafika kissé korszerűtlen és a változatosság sem erénye a játéknak. ◘

68%

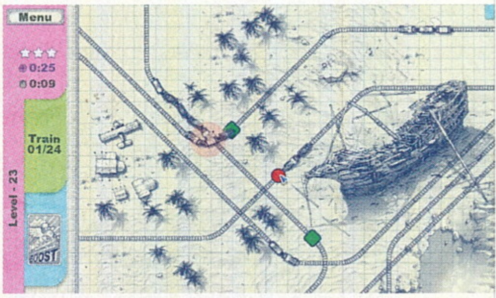
Indie csemege

Paper Train Traffic

FEJLESZTŐ: ISTOM GAMES KFT.
MEGJELENÉS: 2016. 03. 05.
ÁR: 4 EURÓ (KB. 1300 FT)

A 2009 óta létező, hazai isTom Games elsősorban telefonokra fejlesztett játékaival szerzett elismerést magának, az iOS- és Android-felületen egy ideje elérhető Paper Traint például mindeddig már több mint 3 millión szedték le. Ezúttal egy vasúti forgalomirányítóként kell a szerelvények haladását felügyelnünk: a kapcsolók segítségével megállíthatjuk egy időre, vagy éppenséggel másik vágányra navigálhatjuk a több sávból egyszerre érkező vonatokat, hogy ne ütközzenek össze – egy pillanatnyi figyelemkiesés könnyen balesetet és a pálya újrakezdését okozhatja. Jópofa grafika és sok száz szint garantálja a hosszas belemerülést. ◘

81%

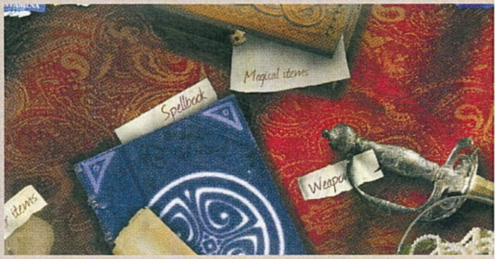


Sorcery! Part 3

FEJLESZTŐ: INKLE LTD
MEGJELENÉS: 2016. 04. 05.
ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

Miután keresztül-kasul bandukoltunk a Shamutanti dombok ezer veszélyt rejtő vidékén, majd betévedtünk Kharéba, a csapdák kikötővárosába, ahol a nyugalom és pihenés helyett szörnyek és csapdák vártak, tovább folytatjuk kalandjainkat Mampang felé, hogy visszaszerezzük az ellopott királyok koronáját. A játékhoz ezúttal sem kell más, mint egy éles kard, némi arany és élelem, valamint kellő bátorság – no meg nyelvtudás, hiszen most is a tetemes mennyiségű szövegen keresztül bontakozik ki a történet. A Steve Jackson Varázslata!-sorozat harmadik része (az első kettőről előző számunkban írtunk) a harcokat és a hatalmas térképen való mozgást tekintve keveset változott a korábbi epizódokhoz képest, és mesélőkedve is töretlen. ◘

82%

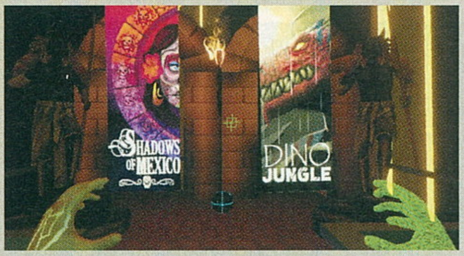


Soul Axiom

FEJLESZTŐ: WALES INTERACTIVE - MEGJELENÉS: 2016. 02. 29. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Az utóbbi időszak egyik legnagyszerűbb, gondolkodásra késztető alkotása volt a The Talos Principle, amely játék az egyik helyszínről a másikra bandukolva állított minket kombinatorikát igénylő feladványok megoldása elé, mindemellett pedig a fejtörőkön való töprengésen kívül némi elmélyült filozofálgatásra is késztetett. Valami hasonlóra vállalkozik a Soul Axiom is, némiképp másfajta körítésben.

A számos díjjal kitüntetett walesi csapat mögött meglehetősen termékeny múlt áll, hiszen jó pár, mobileszközökre készített művet követően, a számítógépes digitális asztalra is lerak-tak már néhány (jellemzően az űrben vagy valamiféle absztrakt helyszínen játszódó) emlékezetes, egészen egyedi produktumot. A Soul Axiom figyelemreméltó hasonlóságot mutat a korábban napvilágot látott Master Reboottal, hiszen mindkettőben az esemé-nyeket belső nézetből szemlélve kell tovább-haladnunk a fellelhető eszközök segítségével, és mindegyik arra keres választ, miképpen tudjuk megőrizni lelkünket és a bennünk őrzött emlékeket az örökkévalóságnak. Mindenféle, az előzményeket vagy a háttér-történetet felvázoló bevezető nélkül csapó-dunk az események (és egy viharban tengődő hajó) közepébe, az pedig a furcsa fények és látomások, majd az idővel felbukkanó



óriáslény láttán hamarosan nyilvánvalóvá válik, hogy egy igencsak szürreális világban járunk, melynek csupán darabokban van köze ismert valóságunkhoz. A süllyedő bárkát elhagyva sem válik egyértelművé a helyzet, amibe csöppentünk, hiszen többek között elhagyatott városban és bizarr, futurisztikus, egymással látszólag semmilyen összefüg-gésben nem lévő tereken kell megtalálni a kivezető utat, ehhez pedig a kezünkön lévő energiák szolgálnak segítségül: a kék és zöld színű erőt használva képesek leszünk tárgyakat mozgatni és a továbbjutáshoz szükséges utakat megszilárdítani. Miközben pedig kombinálunk és agyunkat tornáztat-juk, az elrejtett kis figurák megszerzésével és az átvezető videókkal lassan kibontakozik egyfajta sztori is. Aligha könnyen emészthető mű a Soul Axiom, néhol igencsak jól jött volna több támpont, ami választ ad a kérdésekre és a rejtvények kibogozására, azonban a feladványok kétségkívül ötletesek, a látvány pedig hitelesen támasztja alá a mondanivalót.

80%

Acorn Assault: Rodent Revolution

FEJLESZTŐ: HIGH TALE STUDIOS - MEGJELENÉS: 2016. 03. 02. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Mit tehet az a szerencsétlenül járt egyszeri mókus, akinek az ajtaja előtt egy sötét éjszakán mohó tekintetű behajtók jelennek meg néhány gárdista társaságában, és könyörtelenül felszólítják nehezen összekuporgatott kis terményének beszolgáltatására, a köz érdekében? Lehajtott fejjel nyújtsa át mindenét, amije csak van, ahogyan a többiek tették? Vagy fegyvert ragadva védje meg, ami az övé?

Charles DeMontesquirrel nem most jött le a fáról, hogy csak úgy hagyja magát kisemmizni, inkább úgy dönt, hogy lesz, ami lesz, kezébe veszi a sorsát (no meg méretes puskáját), és visszaker-geti a rossz hírek hozóit oda, ahonnan jöttek. A kaliforniai készítők második játéka (az első ZomNomNom néven csak mobileszközökre jelent meg) egyfajta körökre osztott bázisvé-dős alkotás keretében mutatja be a rágcsálók forradalmát: birodalmát védő polgár az egyik oldalon, gonosz és makkra éhes uralkodó a másikon. Minden forduló elején adott számú védelmi egységet helyezhetünk el a terüle-tünkön, melyek több-kevesebb életerővel és támadóértékkel rendelkeznek; a hordók például felfognak egy kisebb erejű lövést, így a mögéjük behúzódó katonák biztonságosabban támad-hatnak. Amennyiben három egyforma figurát helyezünk egymás mellé, azok egyrészt egye-sítik erejüket, másrészt pedig kevesebb helyet foglalnak el a rendelkezésre álló igencsak szűkös terepen. Bizonyos mezőkön időről-időre makkok bukkannak fel – amennyiben bármit is telepítünk rájuk, némi bevételre tehetünk szert, amiből

a kör legvégén lehetőségünk van extra erővel felruházni a bakáinkat, akik ezáltal komolyabb csapást mérhetnek az ellenségre, ideiglene-sen jobb páncéllal szerelhetjük fel őket, vagy éppenséggel elkölthetjük a szűkös anyagiakat bázisunk helyreállítására is. Nehezítésképpen riválisunk olykor megdézsmálja a kincstárun-kat, vagy ingyen telepít magának bástyákat, azonban némi taktikázással és számolgatással könnyen túljárhatunk az eszén – a lényeg, hogy mihamarabb törjük meg az esetleges túlerőt. Ha pedig sikerrel érvényesítettük igazunkat a kapzsi királlyal szemben, összemérhetjük erőnket másokkal is, egy gép előtt ülve, vagy pedig az interneten is kereshetünk társat, bár meglehetősen hosszú időbe telik, mire part-nert találunk. A grafika (különösen a főmenü) nem törekszik szemünk elkápráztatására, a kampány is végigjátszható néhány óra alatt, de az alatt mindenesetre kellemes időtöltést nyújt.

77%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

ZŰR AZ ŰRBEN

A Macedóniában székelő Tesseract Interactive egy látványosan kinéző sci-fi, akció és bázisvédős stílusokat vegyítő anyagon dolgozik, amelyben bolygóról bolygóra utazva kell hajónkat és a maradék emberi kolóniát megvédeni a mindenfelől érkező hordákkal szemben, ebben pedig fejleszthető járművek és változatos fegyverek lesznek segítségünkre. Az Excubitor megjelenése az idei év tavaszára várható.

VR-AKCIÓZÁS

A mostanság divatos VR-technológiára alapozva készül a pörgős akciót előtérbe helyező Raw Data. Feladatod egyszerűnek tűnik: hatolj be az Eden Corp vállalathoz, lopj el egy nagy halom adatot, majd dolgod végeztével elegánsan távozz! Egyetlen bökkenő van csak: az a gyilkolásra programozott androidhadsereg, amit kivezényeltek ellened. A többszemélyes módot is támogató játék áprilisban érkezik.

SULIS ÉLET, DELFINEKKEL

Ingyenesen elérhető demóval is rendelkezik már a Classroom Aquatic, amelyben egy delfin-nebulókkal teli, víz alatti iskolában igyekszünk helytállni, egy cserediák szerepében. Legfőbb ellenfeleink a váratlanul érkező tesztek lesznek, ezekre tanulás helyett csalással és szabotázzsal próbálunk felkészülni. A VR-ben rejlő lehetőségeket is kiaknázó alkotásban a második negyedévben merülhetünk az óceánok mélyére.

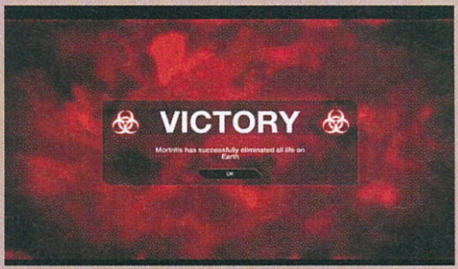
Plague Inc: Evolved

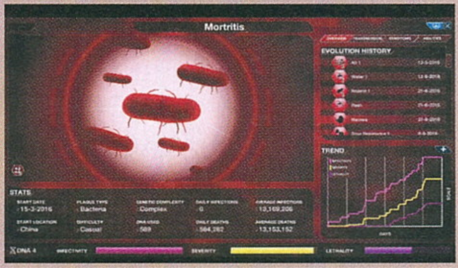
FEJLESZTŐ: NDEMIC CREATIONS - **MEGJELENÉS:** 2016. 02. 18. - **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Posztapokaliptikus rémálmok gyakran vizionálnak karanténból kiszabadult vírusok által kipusztított vidékeket, ahol csupán néhány megmaradt túlélő veszi fel a harcot a sok esetben élőhalottá mutálódott lényekkel, és vágnak át rothadó félben lévő, legyekkel körülvett tetemekkel borított tájakon, miközben elszántan keresik a világ másik felén esetlegesen fellelhető gyógyírt a rejtélyes járvány ellen.

A londoni bázisú fejlesztőcsapat meglehetősen egyedi ötlettel állt elő: mi volna, ha megfordítanánk a helyzetet, és ezúttal a másik oldalról szemlélnénk, ahogyan szépen, lassan kipusztul minden emberi szervezet? Meglehetősen morbid feladat elé állítják a játékost (aki talán az utcára sem mer majd kimenni egy kiadós Plague Inc-menet után), ugyanis egy fertőzést okozó baktérium, gomba vagy éppenséggel vírus hétköznapjait kell irányítanunk onnantól kezdve, hogy sikeresen elültettük a csírát az első betegben – egészen odáig, hogy sorozatos mutálódást követően módszeresen kiirtunk mindenkit. Elsőként a kiindulási országot kell kiválasztani, ami lehetőleg kellően sűrűn lakott, nem elszigetelt, és nyitottak a határai a légi és vízi közlekedés formáira. Ezt követően minél ellenállóbbá kell tenni a kórokozót a különféle klímákra és a környezetre: a szomszédos országok figyelembevételével erősíthetjük a hideg és meleg éghajlattal szemben, attól is függően, hogy az adott régió szegényebb vagy gazdagabb, emellett pedig a különféle tüneteket is egyre súlyosabbá tehetjük. Ezután pedig csendben figyeljük az eseményeket: a két lábon járó vírushordozók békében és gyanútlanul tengetik mindennapjaikat, kirándulnak, kezet fognak és ölelkeznek másokkal, az enyhe köhécselést pedig csupán könnyed náthának veszik. Majd szépen lassan jelentkeznek az egyre súlyosabb jelek, a felmerülő mentális problémák mellett folyamatosan romlik az egyes szervek hatékonysága, és ez egy komolyabb esetben akár végzetes is lehet.

Az első halálesetet követően idővel a kutatók figyelme a patogénre helyeződik, laborjaik mélyén megkezdik az ellenszer kifejlesztését, amit azonban további mutálódással hátráltathatunk. A világ teljes megsemmisülését a hírek egyenes adásban közvetítik: a kezdeti semmitmondó közlések fokozatosan váltanak át sötétebb hangvételre, gyakoribbak lesznek a halálozások, míg végül egyetlen hírmondó sem marad, aki közvetítene bármiről is. Roppant morbid szórakozást nyújt a Plague Inc: Evolved, akár több résztvevő számára is – a tulajdonképpeni játék mindössze néhány képernyőn és a világtérképen zajlik, azonban a számos lehetőségnek köszönhetően egy percre sem válik unalmassá. Épp ellenkezőleg. ◼ | 86%





Trulon: The Shadow Engine

FEJLESZTŐ: KYY GAMES - **MEGJELENÉS:** 2016. 03. 01. - **ÁR:** 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Mobileszközökről és konzolról számítógépre konvertálni meglehetősen hálátlan feladat, és az eredmény sokszor annyira sem sikerül fényesen, mint amikor egy népszerű játékot alapul véve kívánnak értékelhető filmet készíteni a stúdiók. Rossz és félkész átiratokra számos példa akad, mindenesetre a finn csapatnak látszólag nem okozott gondot a telefonokra már régebb óta elérhető művüket szélesebb körrel is megismertetni.

A Trulon-univerzumban tett korai lépések meglehetősen csalókák lehetnek, ugyanis az első percekben erdőkkel, csillogó vizű patakokkal és nyugodt kis falvakkal borított táj szépen, lassan átadja a helyét különféle furmányos gépeknek – egy kőkemény steampunk világban járunk tehát, ahol a mágiának ugyanakkora szerep jut, mint az ilyen-olyan gépezeteknek (ez a miliő mellesleg egy hamarosan megjelenő könyvnek is ihletül szolgál). Habár a háttértörténetről a nyitó képsorokból kevés derül ki, mindenesetre egy kalandjátékhoz méltóan a helybéliekkel elbeszélgetve folyamatosan bontakozik ki a cselekmény: a környéken furcsa szörnyek bukkantak fel, és bennünket kérnek meg, hogy járjunk utána, mi is történhetett. A sztoriból következően meglehetősen gyakran fogunk ellenségbe botlani, a csata pedig a Trulon egyik különlegessége: az összecsapások körökre osztottan zajlanak, hőseink pedig (egyszerre ugyanis akár négyesben is kalandozhatunk) különféle kártyák segítségével javíthatják támadó- és védőértékeiket. Minden egyes forduló előtt eldönthetjük, hogy a kezünkben lévő lapokból éppen melyiket kívánjuk bevetni: sokszoros sebzést viszünk be, ezáltal pedig védtelenebbek leszünk, vagy éppenséggel több ellenfelet sebzünk egyszerre, de dönthetünk úgy is, hogy az adott menetben inkább háttérben maradunk, és társainkat gyógyítjuk fel – remekül lehet tehát kombinálni, mindez csupán a begyűjtött lapok minőségén múlik. Újabb és újabb kártyákra az elvégzett küldetésekkel tehetünk szert, egyúttal a szerepjátékokhoz hasonlóan folyamatosan tapasztalati pontokkal gyarapodunk, idővel pedig hőseink elkerülhetetlenül szintet lépnek. A nyolc alaptulajdonságot (mint például gyorsaság, erő, mágia) tehát megbízásaink teljesítésével, valamint a ládákban és sötét zugokban elrejtett tárgyak felvételével javíthatjuk. A skandináv Kyy Games korántsem tapasztalatlan a szakmában (nekik köszönhetjük többek között a némiképp hasonló stílusú, meglehetősen közkedvelt Knights of Pen & Papert is), és ezzel az alkotásukkal is nyugodtan eltölthetnek a kaland- és szerepjátékok kedvelői egypár meghitt órácskát: a grafika aranyos (jól sikerült vegyíteni a japán stílust a futurisztikussal), a harcok pedig változatosak és taktikázásra kényszerítenek. ◼ | 80%

A HALÁL ÖTVENEZER ÓRÁJA

WORLD OF TANKS

[ÍRTA **BULLSEYE**]

Nagyjából öt éve mutatkozott be hasábjainkon a WoT, mint ígéretes tankos MMO. Akkor a (0.)6.4-es verziónál járt a játék, most a 9.14-nél, így sejthető, hogy ez alatt az idő alatt elég sokat változott. Csak az a kérdés, hogy előnyére, vagy hátrányára.

A türelmetlenek kedvéért elárulom: előnyére. Aki annak idején nem vetette bele magát a játékba, mert nem tetszett a grafikája, kezelőfelülete vagy tankválasztéka, netán akkori gépén nem futott jól, az most nyugodtan nekifuthat az újabb próbának. Az alapok persze nem változtak: a főszereplők tankok, nagyjából az 1930-1960 közötti időszakból, tankáganként 10 kifejlesztendő szintre bontva, a kivitelezés még mindig teljesen árkád a komoly szimuláció helyett, és a játékosok közül továbbra is sokan képtelenek egyszerre rágózni és tankot vezetni. Akinek ezekkel az elemekkel volt gondja, jelenlegi állapotában sem fogja jobban kedvelni a programot. De minden más téren igencsak látványos a változás, érdemes futni egy újabb kört.

Elsőre talán nem fogott meg mindenkit, de érdemes újabb próbát tenni a játékkal, ami megjelenése óta sokat fejlődött.

ÖTÉVNYI FEJLESZTÉS

Annak idején három nemzet néhány tucat harckocsija közül választhattunk, jelenleg 7 nemzet több mint 200 járművét szerezhetjük meg, ami még Pokémonból is sok. Ráadásul ezek lényegesen jobban festenek, mint annak idején. Talán csak az idők szavát meghallva, vagy a konkurens WarThunder fantasztikus kinézete miatt, de a Wargaming nekiállt a tankállomány HD-sítésének, ami jelenleg is zajlik. A tankok így már sokkal valósághűbben festenek, nemcsak részletgazdagabbak, de helyenként viseltesek is, ahogy az egyébként is elvárható annyi látványos csata után.

Az ütközetek helyszíne is rengeteget változott. A térképek száma megnőtt, de a régiekre sem könnyű ráismerni, mivel a legtöbbet már többször is átdolgozták, hogy élvezetesebb legyen a harc. A 2-3 ütközőpontnál folyó csiki-csuki lövöldözésnek vége. Egyrészt mert számos új útvonal került mindenhova, amivel az ellenfél oldalába és hátába kerülhetünk, másrészt mert a játék fizikája is gyökeresen megváltozott.

A veteránok még emlékezhetnek arra, hogy a hegy szélén szépen kihajolhattunk a tankkal, úgy lövöldözve a lentiekre. Aztán ez változott, és ha óvatlanok voltunk, már leszánkázhattunk a hegyről, ami sok életerőpontunkba került, meg általában a lánctalpakba – de így változatosabb helyekről támadhattuk az ellent. Az éppen most bevezetett fizikaváltoztatásoknak köszönhetően jelentősen megnőtt az esélye, hogy ilyen helyzetben meghalunk, de ezt lényegesen látványosabban tehetjük: átpördülve és fejre állva! Az új fizikai modell bevezetése óta eltelt néhány napban szinte minden csatára jutott valaki, aki vagy lebucskázott egy magaslatról, vagy feltornázta magát szinte függőleges állásba egy tereptárgy segítségével, majd elakadt. Akinek viszont sikerül kitanulnia az új vezetési modellt, mások fellökésével szerezhet előnyt, és a kézifékes fordulóknak is komoly hasznát veheti a párbajokban.

VISSZAFOGOTTABB PÉNZSZIVATTYÚ

Minden F2P-modellt használó játéknál a legfontosabb kérdés, hogy mit

ADATOK

KIADÓ
Wargaming.net

FEJLESZTŐ
Wargaming.net

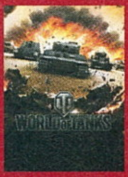
MEGJELENÉS ÉVE
2010

MŰFAJ
MMO-akció

A ROVAT CÉLJA

A rovat célja, hogy korábban tesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy az egyes programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok/évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

Az újabb fizikai modell jópofa helyzeteket hoz, így még a hatalmas járgányok sincsenek biztonságban, ha borulásokról van szó.



75%

Ha kíváncsi vagy a 2010-es alapjáték részletes tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/world-of-tanks-teszt/781

vásárolhatunk meg benne. A WoT múltja ilyen szempontból koránt-sem makulátlan, emiatt sok kritika is érte annak idején. A jó hír, hogy a hírhedt aranylőszereket - amelyek nagyobb átütése csatákat (és játékos statisztikákat) dönthet el- már játékbeli pénzért is megvásárolhatjuk, ahogy a prémium fogyóeszközöket is. Nincs több pénzért kapható előny a csatákban, még ha sokan emlegetnek is összeesküvés-elméleteket. Aranyért főként gyorsabb fejlődést adó prémium fiókot, és azonnal beköltözhető, valamint extra jól kereső prémium tankokat vehetünk. A legtöbb lehetőség általánosságban csak gyorsítja és könnyíti a fejlődést, de jó játékosok számára egyáltalán nem nélkülözhetetlen. Kivéve a garázshelyek vásárlása, amelyekből hamar kifogyhatunk, ha nemzetenként több tanktípust is kipróbálnánk.

KEZDŐK SZERENCSÉJE

Első pillantásra kissé nyomasztó lehet a rengeteg tank, gomb, és úgy általában lehetőség, ami az újoncokat fogadja a program telepítése után, de pánikra semmi ok. A WoT oldalán akad rövidebb és hosszabb leírás és segítség angol nyelven, a játékban pedig rövid oktatómódot (gyakorló csata), és kifejezetten kezdőknek szánt, botok elleni ütközeteket is találunk, a középső piros csatagomb mellett jobbra. Aki még inkább szeretne biztosra menni, az töltsön el egy kis időt a harcedzett hazai tankosok (pl. MrScheff, Cleverland, Ph3lan) videóival! Amíg a kliens letöltődik és telepíti magát, ha komoly mélységekben nem is, de annyira megismerhető a játék, hogy kicsivel magabiztosabban álljunk neki az első csatának. Onnan pedig már csak idő és lelkesedés kérdése az első tízes szintű tank kifejlesztése.

ERŐSÖDŐ VÉGJÁTÉK

A fejlődés az első néhány szinten még gyors, de a csúcs felé egyre nehezebb, és ez sokaknak kedvét szegheti. Ők a bal felső sarokban bujkáló küldetésekkel vihetnek egy kis színt a mindennapi darálásba. Itt találhatóak a heti/havi extra feladatok, kisebb jutalmakért, valamint az első igazán kemény megmérettetés.

Ugyan folyamatosan érkeznek újabb harckocsik és egész ágak, de aki elég időt töltött már a játékban, kissé elunhatta a sima csatákat. Nekik szólnak a különleges kampányok. Ezekben egyre nehezebb feladatokat kell teljesítenünk a csatákon belül, amiért a végső jutalom egy tank. A negyedik „ajándék” harckocsi kioldása még a profiknak is elég sok idejébe és ősz hajszálába kerülhet, de ha ezzel végeztek, még kipróbálhatják a „Dühöngés mód” hasonló kampányát, ahova már csak tízes szintű tankokkal lehet egyáltalán belépni.

ÉRTÉKELÉS

Az elmúlt években brutálisan sokat fejlődött a játék, bár még van mit csiszolni a motorján, és jobb PvE tartalom sem ártana azoknak, akiknek elegük van az ostoba/troll csapattársakból.

PRO

Rengeteg megszerezhető tank a kezdőknek, új végjátékelemek a veteránoknak. És persze ingyen kipróbálható.

KONTRA

Elég sokáig eltarthat az első 10-es szintű tank megszerzése, különösen, ha valaki nem akar egy fillért sem rááldozni a játékra.

80%

Akinek pedig ez is smafu, az ekkorra már bizonyára egy klán tagja, így velük együtt küzdve külön csatatípusban szerezhet kisebb előnyöket, másrészt egy szűkebb elit csapattal részt vehet a rangsorolt csatákban, amelyek végén akár a legutóbb 300 000 dollár (83 millió forint) összdíjazású WGL Grand Finals esport bajnokságba is bekerülhet. Ezzel a Wargamingnek sikerült elérnie, hogy a grind végeztével is bőven van mit tennie annak, aki igazán jó a játékban. Mi, egyszerű halandók pedig hónapokra elfoglalhatjuk magunkat, akár egyetlen nemzet tízes szintű tankjainak megszerzésével.

A VÁRVA VÁRT MAGYAROK

A hazai WoT közösség régóta reménykedik benne, hogy magyar tankok is feltűnnek a játékban, egy kisebb haderőket összefogó „nemzetben”. Az idei téli szünetben ezért különösen kellemes meglepetés volt az ajándék mini prémium tank: a 43M Toldi III. Ugyan hármas szintű harckocsikat szinte senki nem vezet sokáig, és ez a példány nem is sikerült valami erősre, de így is jó érzés volt kipróbálni. Sajnos, aki lemaradt az akcióról, egyelőre nem bővítheti vele a garázsát.

Azonban hamarosan megérkezhet az ötös szintű prémium jármű, a Turán III prototípus. Arról, hogy ez szép gesztus a hazai lelkes közösség felé, és egy komolyabb harckocsis ág előszele, vagy csak egy kísérlet a lehúzásunkra, megoszlanak a vélemények. De azért a legkritikusabbak is kíváncsiak arra, mit tud majd a csatatéreng.

A sok-sok elérhető tanknak, a testreszabásnak, a külön elérhető kényelmi szolgáltatásoknak és a különböző játékmódoknak hála hónapokra, évekre is a játék mellett ragadhatunk.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogass meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on

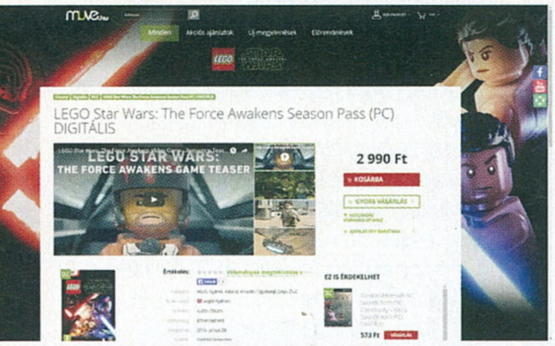
http://www.pcguru.hu/tema/world-of-tanks/2907

I LIKE TO MUVE-IT-MUVE-IT!

muve.hu

Napjainkban se szeri, se száma a különféle, digitális terjesztésű kódokat árusító, ilyen-olyan oldalaknak, így némileg szkeptikusak voltunk, amikor lehetőséget kaptunk, hogy itthon az elsők között tesztelhessük a muve.hu kizárólag digitális, PC-termékeket forgalmazó áruházát.

A muve.hu a lengyel piacvezető, öt éve üzemelő muve.pl magyar felülete, amely - a lengyel „anyaoldallal" ellentétben - kizárólag digitális terjesztésű, PC, Mac és Linux játékok árusításával foglalkozik. A kódokat hivatalos forrásból, közvetlenül a kiadóktól szerzik be, így elkerülhetőek a kellemetlen meglepetések is.



A kínálatban - cikkünk írásának pillanatában - közel 350 termék szerepelt, az indie címektől az igazi nagyágyúkig, de a lengyel muve 2300 címes, digitális terméklistájából kiindulva ez a szám a jövőben gyorsan fog nőni.

Az új megjelenéseknél gyakran találkoztunk előrendelői DLC-vel, de Digital Deluxe kiadásokkal és Season Pass-szokkal is. A regisztráció és a vásárlás folyamata egyszerű és gyors volt, a fizetés maga pedig - bankkártyával - a PayU biztonságos rendszerén keresztül zajlott. A játék Steam kódja a fizetést követően a regisztráció során megadott e-mail címre, valamint a muve.hu-s felhasználói fiókba is megérkezett, általában 5-10 percen belül.

Itt-ott azért néha még belefutottunk lengyel szövegekbe a termékleírásoknál, de ezt

leszámítva a lokalizáció meglepően jól sikerült és már a bétateszt alatt is ütős - akár -85%-os - akciókkal találkoztunk, ahogy az árak is a Steam árai alatt voltak - Chris például így vette meg a Cities: Skylinest a steames akciós 15 EUR helyett 2760 Ft-ért. Ha pedig ti is tennétek velük egy próbát, akkor a következő oldalon egy kis meglepetést tartogatunk nektek. (X)

KERESD A muve.hu-n — muve.hu/dark-souls → AKCIÓK ÉS LEÁRAZÁSOK HIVATALOS DISZTRIBÚTOR BIZTONSÁGOS VÁSÁRLÁS

muve.hu

EGY ÚJ DIGITÁLIS ÁRUHÁZ,
ahol remek áron vásárolhatsz PC játékokat!

10% KEDVEZMÉNY CSAK A PC GURU OLVASÓINAK
bármely termékre az alábbi kuponnal:

PCG10

A kupont egy felhasználó egyszer, az első vásárlás során,
egy termékre használhatja fel.
A kupon érvényessége: 2016. június 15.

AKCIÓK ÉS LEÁRAZÁSOK
Rendszeres heti akciók,
szezonális leárazások,
akár 85% kedvezménnyel!

BIZTONSÁGOS VÁSÁRLÁS
A PayU bevált rendszere
garantálja a biztonságos és
gyors elektronikus fizetést.

HIVATALOS DISZTRIBÚTOR
A Muve.hu összes játékát a kiadóktól
szerzi be, így a vásárlás után nem
érhetnek kellemetlen meglepetések.

www.muve.hu /muve.hu

NOSZTALGIAGYILKOS

HITMAN codename 47

[ÍRTA BULLSEYE] 47 LEGÚJABB KALANDJAI REMEK FELÜTÉSSEL KEZDŐDNEK: ANTIHŐSÜNK ÉPPEN ELKEZDI A KARRIERJÉT ÉPÍTENI, MIKÖZBEN AZT SEM TUDJA, KI Ő, HONNAN JÖTT, ÉS MIÉRT NEM EMLÉKSZIK MINDERRE. LEHET, HOGY A KÉSŐBBI EPIZÓDOKBAN ERRE IS FÉNY DERÜL, DE TÜRELMETLENEBBEKNEK ÉRDEMES AZ EREDETI JÁTÉKHOZ FORDULNIUK VÁLASZOKÉRT.

Az ezredforduló remek időszak volt a játékosok számára, tombolt az RTS és FPS láz, a kiadók pedig egyaránt készítettek folytatásokat és kísérleteztek újszerű ötletekkel. Azok pedig, akik visszatekintenek ezekre a játékokra, kicsit rózsaszínes szemüvegen át teszik, mert akkoriban még fiatalabbak voltak, több idejük volt játszani, és a reflexeik is lényegesen jobban működtek. És hajlamosak emiatt olyan túlzóan nosztalgikus kijelentésekre, hogy régen bezzeg a gyilkosok még igazi gyilkosok voltak, nem kapucnis, szalmába ugráló ficsúrok, meg F gombra gyászoló játék katonák. Ezekben a hősies időkben indult el a története egy cseppet sem hősies embernek, és azóta is hollywoodi sorozatokba illően kanyarog az időben előre-hátra, 16 éven és 6 (fő) epizódon keresztül.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

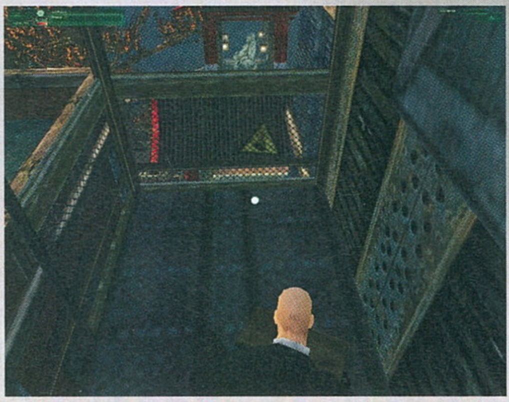
A program jelenleg is kapható a Steamen 7 euróért, a GoG-on pedig 6 dollárért. Ahogy az első négy klasszikus rész bármelyikét beszerezhetjük mindkét helyen. Az Absolutiont azonban egyelőre csak a Steam árulja.

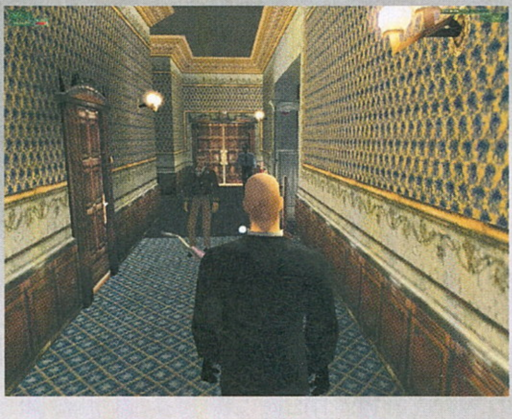
A NEVEM 47, CODENAME 47

A történet elején 47 egy meglehetősen börtönszerű elmegyógyintézetben ébred, ahol egy idegesítően fennhéjázó fickó vezeti be a bérgyilkos szakma finomságaiba. Legalábbis ő annak próbálja beállítani az egyre nagyobb kaliberű fegyverek kipróbálását. A gyakorlópálya 47-nek sincs ínyére, ezért az első szeme elé kerülő ápolót megölve megszökik az intézetből.

Egy év múlva már egy titokzatos szervezet közepesen jól fizetett bérgyilkosaként látjuk viszont, aki éppen az erős sztereotípiákkal ábrázolt Hongkongban igyekszik maffiaháborút kirobbantani, csak hogy lassanként közelebb férkőzhessen a célpontjához. Innen James Bond-filmekre jellemző fordulattal egy másik földrészre, Kolumbiába repülünk, ahol kissé furcsa (és a sorozatra később nem is jellemző módon) a dzsungelben kell kiiktatnunk a soros áldozatot. A következő állomás Budapest, ahol néhány gyilkosság mellet megmentjük a várost egy tömegpusztító fegyver bevetésétől, majd irány Rotterdam egy újabb WMD-vel és hullajelölttel, míg végül Romániában kapjuk meg a történet igencsak furcsa lezárását.

Ha valamiért szerethetjük a Hitman első részét, miközben újra próbát teszünk vele, az láthatóan nem a grafika lesz.





AKCIÓ-PUZZLE

A mindösszesen öt célpont azért az oktatórésszel együtt 13 küldetést jelent, és lényegesen több halottat. Ugyan a későbbi részekre már jellemző az elvárt professzionális udvariasság, amivel csupán a kijelölt személyt likvidáljuk, az első rész még sokkal vadabb világban játszódik. Nincs lehetőségünk csak kiütni valakit, és jóformán semmilyen hátrányt nem jelent, ha válogatás nélkül legyilkolunk mindenkit.

Ez azonban nem ajánlott, mivel ha a vérszomj elborítja az agyunkat, esetleg nem veszünk észre egy őrt, kitör a tűzharc. Bár elsőre úgy tűnhet, mintha az első Hitman a ma divatos fedezékharcos külső nézetű akciójátékok előfutára lenne, sőt erre az oktatópálya fegyverismertető része is ráerősít, ez átverés a javából. Ugyan fegyvereinkkel elég pontosan oszthatjuk a halált, de egy kisebb csapat őr már másodpercek alatt végez velünk. Ráadásul még életerőnk visszatöltésére sincs lehetőség, ha megsérültünk, sokkal egyszerűbb hát kerülni a nyílt konfliktust, amikor lehet, és ráhangolódni a lopakodásra.

De lehet, hogy a ráhangolódni nem a legjobb kifejezés, inkább kikísérletezni kell a megfelelő utat. Igaz, hogy a küldetések nagy részét több módon is megoldhatjuk, de éppen ezért ritka az egyértelmű pálya. Meg kell figyelnünk az események menetét, az őrök és célpontok mozgását, feltérképezni a helyszínen található hasznos tárgyakat

és kideríteni, hogy mikor, mit tehetünk feltűnés nélkül. Megfelelő álruhában akár körül is táncolhatjuk az őröket, akik legtöbbször a lépéseink zajára is érzéketlenek, de ha rosszul időzítünk egy gyanúsabb mozdulatot, már le is buktunk. Éppen ezért a feladatok több-szöri nekifutást igényelnek, akárcsak egy komolyabb logikai játék esetében.

CODENAME: DARK SOULS

Pont ezt fogják imádni azok, akik kihívásra vágynak. A játék ugyanis igazi kemény-vonalas büntetőmódot használ, még ha nem is teljesen szándékosan. Egyszerűen csak olyan időkből származik, amikor még nagyon akarni és tudni kellett játszani.

Már az oktatópályán is feltűnhet, hogy nem jelenik meg a képernyőn nagybetűkkel, mit melyik gombbal tehetünk – ha érdekel, majd megnézzük a billentyűzetkiosztást. A küldetéseknél legfeljebb annyi segítséget kapunk, hogy az alap fegyverválaszték egy lehetséges utat sugall, és a leírásban is hasznos információk vannak elrejtve, minden másra nekünk kell rájönni. Az őröknek sem látjuk az észlelési körét, majd megjegyezzük, milyen messziről rántanak fegyvert és lőnek minket szitává.
És ha elbukjuk a küldetést, kezdhetjük az egészet elölről. Nincs sem automatikus, sem kézi mentés. Ha 25 perc lopakodás után lebuktat a londiner, majd legközelebb jobban vigyázunk. Aki kihívásra és feszültségre vágyik, itt megtalálja ezeket, sőt meg is kell küzdenie értük.

EZ... ITT... SPÁRTAI!

Jöjjön akkor a feketeleves! A játék 2000-ben jelent meg, és egy 16 éves játék mai szemmel bántóan ronda. Ezen talán még könnyen túlteszi magát az, akit a történet mélysége, vagy a sorozat indulása érdekel, végtére is a játékélmény számít. Ennek érdekében hiába százszor erősebb gépünk, mint a megadott minimum konfiguráció, nem érdemes 800x600 fölé állítani a felbontást. Szebb nem lesz tőle a játék, viszont a kezelőfelület nem skálázódik, ami hangyáknak szánt kijelzőket és feliratokat jelent. Nagyobb felbontásban valódi sasszemű bérgyilkos kell hozzá, hogy értesüljünk arról, ha éppen felfedezték az egyik áldozatunkat, vagy ahhoz, hogy a megfelelő emeletet válasszuk a liftben.

FEJLŐDŐKÉPES ORGYILKOS

A filmiparban ugyan ritkaság, hogy egy folytatás jobb legyen az elődjénél, de a játékok esetében már gyakrabban előfordul. A 2002-ben megjelent Hitman 2: Silent Assassin a klasszikus sorozat legjobb darabja, jobb történetvezetéssel, új lehetőségekkel, sokkal inkább baráti kezelőfelülettel. A 2004-es Hitman: Contracts bár új konfliktusokat teremt, de nagyrészt az előző két rész küldetéseit keveri újra. Van, aki szerint filler, van, aki korabeli HD újrakiadásnak tartja, de vitathatatlan érdeme, hogy Budapesten magyarul beszélnek az őrök. 2006-ban már komoly folytatást kaptunk, viszonylag modern kivitelben, ám a Hitman: Blood Money után a sorozat mégis megtorpant. 2012-ig kellett várni a Hitman: Absolutionre, ami főleg a jogos és jogtalan feminista kritikák miatt kapott kiemelt figyelmet. Mellesleg elég jó játék is lett, felhasználóbarát és némileg elnéző játékmenettel, de továbbra is többféle megoldási lehetőséggel.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix
FEJLESZTŐ
IO-Interactive
MEGJELENÉS ÉVE
2000
MŰFAJ
akció
MULTI
nincs

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék komolyabb gond nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

Utóbbi különösen nehéz feladat a pocsék irányítás miatt. A játékba belépve az első dolgunk a billentyűzetes kiosztás átállítása legyen, az alapállapotban ugyanis teljesen idegen nagyjából mindentől, amit az elmúlt évtizedben megszokhattunk. Sőt még az átvariálása után is lesznek apróbb döccenők, például abból, hogy a séta és a futás csak külön használható. Ezenkívül meg kell

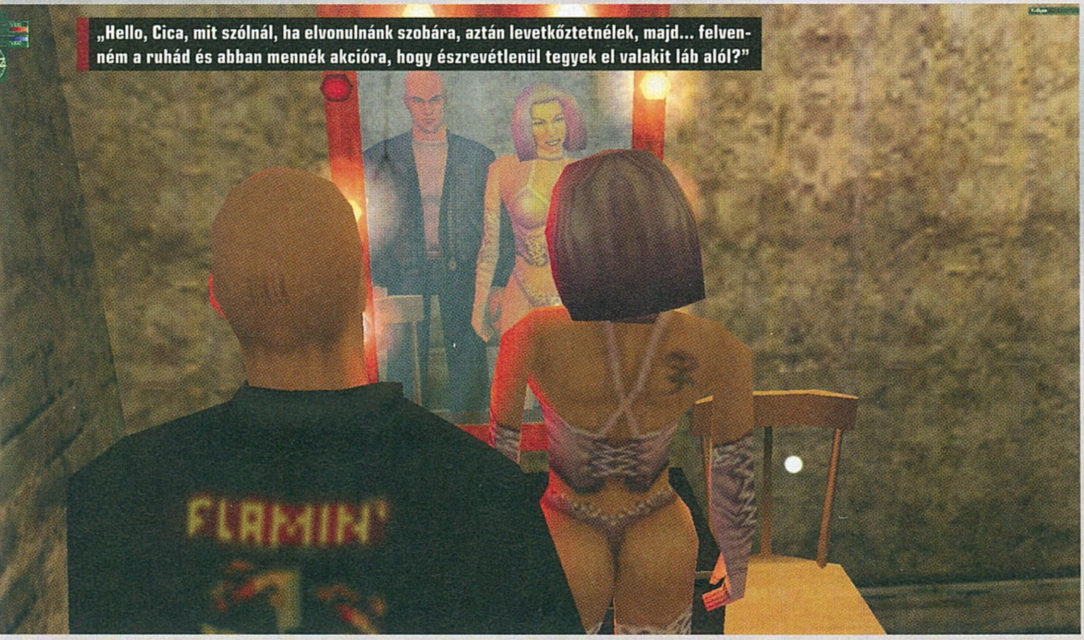
szoknunk, hogy több cselekvési lehetőség esetén előbb a jobb gombbal kell kiválasztanunk a megfelelőt, és sokszor őrülten közel kell állnunk a tárgyakhoz, hogy a program egyáltalán lehetőséget adjon a használatukra – bár ez azért a modern játékokból is ismerős kellemetlenség. Röviden, el kell felejtenünk minden kényelmi szolgáltatást, amit az elmúlt években megszoktunk, és mára természetesnek veszünk.

KÉSSEL AZ ÉJI HOMÁLYBAN

De megéri a régi dicsőségünk és a célzott mazochizmusa a nagyjából kétezer forintos árat? A sorozat rajongóinak mindenképpen. Ugyan az első rész még kissé csiszolatlan, de a történet akkor is itt indul. És a kezdetektől nézve lehet a legjobban átlátni, mennyit és hogyan fejlődött a sorozat történetmesélése, játékmechanikája. No és azt, hogy milyen más játékokat ihletett meg egy-egy motívuma.

Azok viszont, akiket a játék szándékos nehézsége, és a korából adódó barátságtalansága elriaszt, de a történetre kíváncsiak, jobban járnak, ha egy ismerősük, vagy egy YouTube-er válla fölött nézik végig az eseményeket.

65%



„Hello, Cica, mit szólnál, ha elvonulnánk szobára, aztán levetkőztetnélek, majd... felvenném a ruhád és abban mennék akcióra, hogy észrevétlenül tegyek el valakit láb alól?"

INFORMATIKA AZ ÜGYESEBB HARCOSOKÉRT

HÁBORÚ VAGY JÁTÉK?

[ÍRTA TRAU] **MINDEN EGYES IZZADSÁGCSEPP A GYAKORLÓTÉREN EGY-EGY VÉRCSEPPEL KEVESEBBET JELENT A CSATATÉREN – TARTJA AZ ÖREG KATONABÖLCSESSÉG. DE MI VAN AKKOR, HA A HARCOSNAK EGY KIS SZÁMÍTÓGÉPES SEGÍTSÉGRE IS SZÜKSÉGE VAN? MONDJUK MÁR AKÁR A JELENTKEZÉSE ELŐTT?**

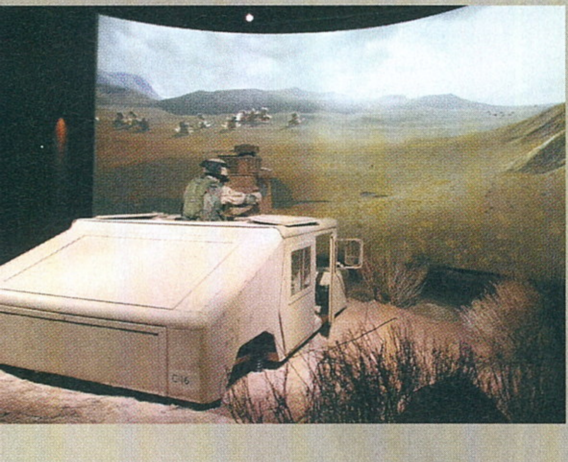
Oké, a fizikai állóképességet (egyelőre) nem lehet mással növelni, mint az olyan old school tevékenységekkel, amilyenek a tömött hátizsákos, több napos menetgyakorlatok, a futás és a konditerem. Ez az érem egyik oldala: a másik azonban a katona (beszéljünk most a lövészkatonáról egyelőre, mint minden hadsereg alapjáról) reakcióképessége, helyzetfelismerése, a stresszhelyzetek kezelése, a gyors és pontos fegyverhasználat akár egy civilektől zsúfolt terület közepén. Itt bizony helye és szerepe van a különböző, számítógépekkel támogatott szimulációs rendszereknek.

AMERIKÁBA JÖTTEM

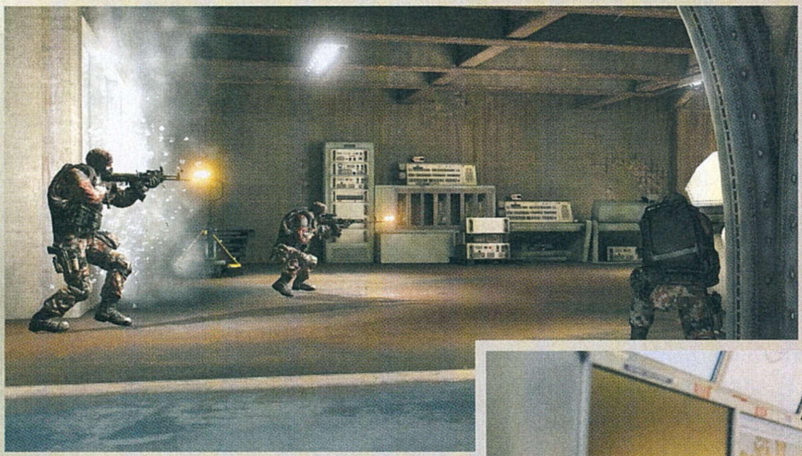
Sőt! Hölgyeim és uraim, még jobb, ha a leendő katona már úgy „esik be" a toborzóirodába, majd az alapképzésre, hogy meglehetős magabiztossággal kezel olyan modern fegyverrendszereket is, mint amilyen például az FGM-148 Javelin önirányító páncéltörő rakéta. No, erre való az America's Army ingyenes, online FPS, amely nem véletlenül viseli az „amerikai hadsereg hivatalos játéka" címet. A meglehetősen komoly múltra visszatekintő, 2002-ben nyilvánossá tett játék gyakorlatilag az amerikai szárazföldi haderőnem szimulátora – a játékos a hadseregben hadrendben álló lőfegyverekkel, gránátokkal és rakétákkal találkozva járhatja végig a kiképzési rendszert, majd vehet részt akciókban. Ez persze nem pótolhatja a valódi kiképzés fizikai kihívásait, de abban segíthet, hogy a már emlegetett páncéltörő rakéta kezelőeszközét tökéletesen modellező játékban ezerszer gyakorolva a leendő katona készségszinten megtanulja irányítani a virtuális, majd a harctéren a valós fegyvert. Az America's Army negyedik változata 2013-ban jelent meg (tavaly óta a Steamen is elérhető), és várhatóan még közel sincs vége a sorozatnak.

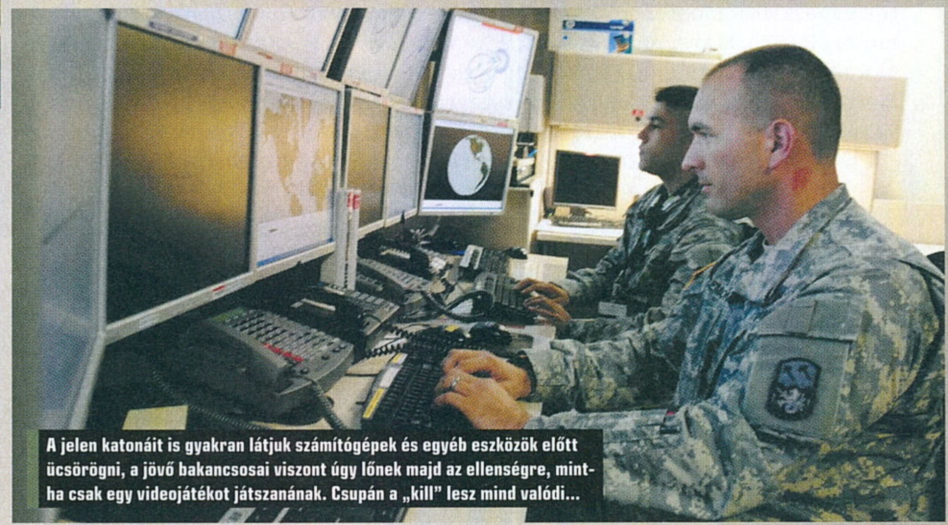
LÉZERHARCCAL A HAZÁÉRT

A tudomány sem nélkülözheti a szimulátorok segítségét olyan kiképzési módszerek és persze kifejlesztendő szimulációs eljárások kutatására, amik a hús-vér katonák képességeit és egyben túlélési esélyeit növelik. Itt is az amerikai hadsereg jár az élen: a Natick Kutató, Fejlesztő és Mérnöki Központ szakértői egy számítógépekkel vezérelt dómszimulátort (a harcos látómezejét 180 fokos, félgömbszerűen körbe vevő rendszert) fejlesztenek. A kutatók a katonák kognitív képességeit, így helyzetfelismerési, térbeli memóriaműködési, útkeresési viselkedését tudják majd megfigyelni és mérni, minél élethűbb stressz- és harchelyzetek előidézésével. A tervek szerint a valós hadműveletekből ismerős környezetekkel és csatározásokkal fogják „bombázni" a kísérletekben résztvevő, felműszerezett katonákat. A szimulátorban különböző felszereléseket, fegyvereket fognak tesztelni „majdnem éles" körülmények között. A szimulátor képes lesz az egész test



A lézerharc nagyon jó móka, a PC Gurunál is szeretjük. Ugyanakkor ezek a fiúk kicsit komolyabban nyomják: éles fegyvereket töltenek meg vaktöltényekkel, a lézer pedig azt mutatja meg, hogy mennyire lőttek pontosan.





A jelen katonáit is gyakran látjuk számítógépek és egyéb eszközök előtt ücsörögni, a jövő bakancsosai viszont úgy lőnek majd az ellenségre, mintha csak egy videojátékot játszanának. Csupán a „kill" lesz mind valódi...

mozgását követni, s a képi és hangi hatások mellett légfúvásokkal, alacsony frekvenciájú rezgésekkel növelni az élethűséget.

Van, amikor a gyakorlótérre költözik a szimulátor, köszönhetően a lézersugaraknak és a műholdas navigációnak. A Magyar Honvédség Bakony Harckiképző Központjában 2006 óta használják a MILES (Multiple Integrated Laser Engagement System) 2000 második generációs, lézeres szimulációs rendszert. A gyakorlótéren a lövészkatonától a BTR–80A páncélozott szállító harcjárműig minden résztvevő felszerelhető a rendszer érzékelőivel. A fegyverek elsütésekor a vaklőszer lőportöltetének nyomását érzékeli egy membrán, s ekkor egy lézersugár indul a fegyver irányzékvonala mentén. Így pontosan kell célozni a fegyverrel, mert a MILES lézeres szimulációs rendszer speciálisan csiszolt optikai lencséjének köszönhetően a lézersugár 500-550 méter távolságban is igen vékony marad. Igaz, a fizikát nem lehet legyőzni, ezért a lézersugár egyenesen terjed, így nem követi le a kilőtt lövedékek röppályáját, tehát nincs szükség az irányzékok távolságfüggő beállítására.

VIRTUÁLIS HÁBORÚ

Az idén tavasszal Magyarországon gyakorlatozó holland királyi hadsereg moduláris szimulációs rendszere még ennél is többet tudott: minden egyes katona, jármű helyzetét folyamatosan közvetítette. A hadgyakorlat irányítói és döntnökei úgy láthatták a műveletek végrehajtását a számítógépek képernyőjén, mint egy valós idejű stratégiai játékban. Sőt a szimulátorral még olyan, területre ható fegyverek hatását is modellezni lehet, mint az aknavetők, tüzérség, harckocsik és gyalogság elleni aknák, vagy akár a vegyi, biológiai vagy nukleáris fegyverek.

A szakértők szerint egy egészen új szimulációs világot jelent majd, ha elterjednek a könnyen kezelhető, nagy teljesítményű, olcsó VR-rendszerek. Persze komoly átalakítások szükségesek a ma ismert, a civil informatikai és szórakoztatóelektronikai piacon elterjedőben lévő szemüvegek és háttérrendszereik „bevonultatására", azaz a zord katonai követelményeknek megfelelő, a fizikai igénybevételt is eltűrő változatok kifejlesztésére. S ha már a virtuális valóságnál tartunk, gondoljunk csak bele, micsoda lehetőségeket hoz majd a katonai szimuláció területén a közvetlen, számítógép-emberi agy közti kapcsolat! William Gibson Shadowrun-világa már csak néhány évtizedre lenne?

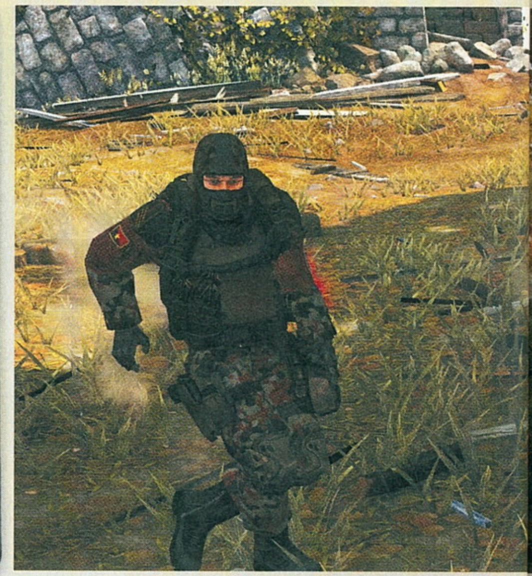
FELLEGEK KÖZT SZÁLLVA

Ha szimulátor, akkor repülőgép – jómagam is így sodródtam bele a repülés, sőt a haditechnika világába. Az első, mai szemmel nézve egészen kezdetleges szimulátorok már a II. világháború során elkészültek, a pilóták, bombázótisztek képzését segítendő célzattal. A számítástechnika fejlődésével aztán egyre okosabb, élethűbb, egyre több rendszert pontosan kezelő szimulátorok jelentek meg. Sokat mondó tény, hogy az 1997-ben hadrendbe állított F-22 Raptor amerikai vadászbombázó repülőgép nem rendelkezett kétüléses, oktatási és kiképzési célokra alkalmas változattal. Hogy miért? Mert az amerikai légierő és a gyártó, a Lockheed Martin szakemberei szerint már a kilencvenes évek elejére sikerült olyan magas valóságszintű szimulációs rendszert kialakítani a leendő pilóták képzésére, hogy szükségtelenné vált a kétüléses

A Gripenek nemcsak hazánk egét teszik biztonságosabbá, hanem bizony a Magyar Honvédség légierejének pilótáit is korszerűbb tréning elé állítják. Ezeket a gépeket is szimulátorokon tanulják meg irányítani a hazai bakák: Kecskeméten található a kiképzőközpont, ami telis-tele van a valós bevetések modellezéséhez elengedhetetlen adatokhoz is hozzáférő konzolokkal.

MILICISTÁK A RÉTEN

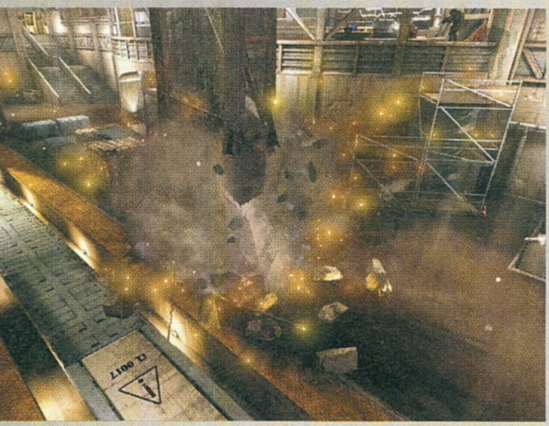
Van egy olyan terület, ahol a szimulátorvilág a valódi élet pusztítása. A világ egyre több fejlett haderejе (és titkosszolgálata) támaszkodik a távolról irányított repülőgépek („drónok") képességeire – kameráira, rakétáira, bombáira. A távolság gyakran kontinensnyi a repülőgépeket műholdas adatkapcsolat segítségével irányító pilóták és rendszerkezelők, illetve a repülőgépről indított rakéta becsapódása között. Sokáig azt hitték, hogy ez a távolság elegendő lesz arra, hogy a kezelőket megóvja azoktól a negatív lélektani hatásoktól, amelyek a szárazföldön harcoló, a tűzharcok, akna- és improvizált robbanótestek repeszeitől megsérülő katonákat sújtja – a poszttraumás stressz szindrómától (PTSD). Mára már kiderült, a képernyőkön videojátéknak látszó képeknek nagyon is komoly hatásuk van: a valódi légi csapásokban emberek halnak meg, s ezt ráadásul a kamerákon keresztül vehetik alaposan szemügyre a rakétát indító katonák. Márpedig a drónokat irányító pilóták is egyre többen lesznek: évi 180-200 pilótát képez csak az Egyesült Államok.



A különböző szimulátorok egyáltalán nem új találmányok: a hadsereg évtizedek óta tréningeli katonáit olyan speciális berendezésekben, amelyek egy-egy már létező, vagy akár teljesen titkos, fejlesztés alatt álló jármű viselkedését hivatottak teljesen hitelesen emulálni. És a VR még sehol...

változat roppant költséges kifejlesztése és gyártása. Igaz, a képet azért az is árnyalja, hogy az amerikai légierő legmodernebb és egyben első, ötödik generációs, nehezen felderíthető („lopakodó") vadászgéptípusára sokáig csak tapasztalt pilótákat ültettek fel, akik több száz- vagy ezerórányi rutinnal rendelkeztek, amelyet már más vadászgépeken repülve szedtek össze.

Magyarországon is működik katonai vadászgép-szimulátor: Kecskeméten, MH 59. Szentgyörgyi Dezső Repülőbázison segíti a rendszer a JAS-39EBS HU vadászbombázó repülőgépek pilótáinak képzését. Volt szerencsém két alkalommal is működés közben, a helyszínen figyelni a vadászpilótákat, „repülés" közben. Szó nélkül beraknék egy ilyen szoba Gripent a saját lakásomba, esküszöm, még helyet is találnék neki: már csak egy lottóötös hiányzik a projekt elindításához. S persze gyanús, hogy a valósághű kiképzéshez szükséges, titkos adatokkal zsúfolt adatbázisokat sem könnyen adná át a SAAB. A magában álló szimulátornál csak a hálózatba kötött virtuális pilótafülkék a jobbak. A kecskeméti vadászpilóták Svédországban tudnak kötelékben végzett bevetéseket végrehajtani, számítógépes környezetben. A Svéd Védelmi Kutatási Ügynökség harcászati szimulációs központjában (Flyvapnets Luftstridssumileringscentrum) rendszeresen gyakorolhatnak a magyar pilóták, illetve a honvédség légvédelmi irányítói és előretolt légi-irányító beosztásban dolgozó specialistái is. Ne felejtsük el, hogy a vadászbombázó önmagában kevés egy hadszíntéren, mint amilyen Afganisztán, Irak vagy Szíria: valaki kell, hogy irányítsa is a légicsapást. Éppen ezért van szükség az előretolt légi irányítók (JTAC) gyakorlatására is. A szimuláció itt is sokkal olcsóbb, mint valódi repülőgépeket üzemeltetve, „éles" és méregdrága precíziós vezérlésű bombákat



ÖREG MILICISTA VÉNEMBER

A hadijátékok, hadgyakorlatok ma már elképzelhetetlenek több-kevesebb informatikai háttértámogatással. Sőt nem ritka, amikor egy-egy gyakorlaton csak a számítógépek képernyőin mozognak a saját és az ellenséges egységek – ennél olcsóbban ezredeket, dandárokat mozgatni nem is lehetne. Az egyes lépések, műveletek, összecsapások eredményeit is a számítógép közli: az előre összeállított adatbázisok információira, értékeire alapozva (és persze a véletlent is figyelembe véve) hoz a szimulációs rendszer döntéseket az egérkattintásra indított csatározásokban. Rendben, de mennyire biztos az, hogy a számítógépek, a program-döntnökök jól döntenek? Mennyire reálisak azok az eredmények, amelyeket utána a katonai felsővezetők, a politikusok használnak fel – akár a választópolgárok véleményét befolyásolva, a médiát is igénybe véve? Nem véletlen, hogy az elmúlt 2-3 évben számos olyan szimulált amerikai hadgyakorlatot kapott a szárnyára a nemzetközi sajtó, ahol az iráni vagy kínai erők legyőzték az amerikai flottát. Ugye egyetlen amerikai adófizető sem szeretné az egyik nukleáris repülőgép-hordozót a Hormuzi-szoros fenekén látni, és hát ezt elkerülendő néhány új építésű fregatt vagy romboló aprópénz, még ha dollártízmilliárdokról is van szó...

PRÁGAI CSAPÁS

Bár a Bohemia Interactive elsősorban az ArmA-sorozatról ismert, a nyugati hadseregek szintén elégedett ügyfelei a vállalatnak, a cég ugyanis 2001 óta (az Operation Flashpointból származtatva) számítógépes kiképzőszimulátorokat is gyárt. A Virtual Battlespace (VBS) néven futó termékcsalád az ArmA-kat is hajtó Real Virtuality grafikus motor speciális változatára épül, egyedileg testreszabott változatait többek között a francia légierő, a svéd fegyveres erők, és az amerikai hadsereg használja.

és rakétákat használni. Ehhez azonban meglehetősen bonyolult struktúrát kellett kiépíteni a Stockholm egyik külvárosában, Kistában lévő központban: a nyolc hálózatba kapcsolt szimulátor egység (azaz a nyolc „vadászgép"), a felkészülési és kiértékelő termek, a kivetítő-kiértékelő helyiség mellett a légi irányítók képzéséhez szükséges vadászirányító, illetve az adott bevetést, az ellenséges erőket („vörös csapat") irányító, felügyelő munkahelyek is szükségesek a teljes virtuális élményhez. Igaz, tud is a központ: a pilóták kettő-, illetve négygépes kötelékben a látóhatáron túli légiharc-eljárásokat, a földi csapásmérést, valamint a közvetlen tűztámogatást (CAS) tudják gyakorolni az előretolt légi irányító (JTAC) segítségével.

Az America's Army nemcsak egy népszerű lövöldözős cucc, hanem bizony az amerikai hadsereg hatékony toborzóeszköze is. A játékosok rákapnak a bakancsos lét ízére, az alapkiképzés szellemi hátterét pedig átadja a játék.

EZ SEM CSAK JÁTÉK

A magasabb egységek mozgásának és harcainak szimulációja, azaz a katonai játékok már a XIX. század óta a katonai vezetők fontos eszközei. Nem meglepő, hogy elsőként a porosz hadvezetés használta a Krigesspielt, azaz a hadijátékot. Itt azonban még csak a katonai egységeket vették figyelembe, a lakosságot, a politikai vezetést és azok döntéseit, az aszimmetrikus hadviselésben fontos szerepet betöltő, nem állami „játékosokat" (terrorszervezetek, szabadcsapatok, kormányellenes erők) nem. Pedig a XXI. században már egyértelműen csökken a hagyományos, csak az államok és hadseregeik közötti, nyílt összecsapás esélye és szerepe. Ha megnézzük a jelenlegi „forró pontokat", így Irakot, Szíriát, Afganisztánt, az egyes afrikai műveleti területeket, Kasmírt, akkor látható, hogy egy modern, akár több szövetséges állam rendszereit is összekapcsoló, számítógépes szimulációra alapuló hadgyakorlat tervezése, végrehajtása során igencsak sokféle adatot, változót, tényezőt lehet és kell is figyelembe venni. Nagy kedvencem a Steel Panthers-sorozat, de ez egy rendes katonai szimulációs szoftverrendszerhez képest csak egy tamagocsi bonyolultságú programocska.

S mi van, ha maga a számítógép a csatatér, amikor a virtuális hadszínteret kell szintén virtuálisan szimulálni? Na, ekkor beszélünk az informatikai hadviselésről, ami nélkül gyakorlatilag ma már nem létezik hadművelet. Sőt bár ezt nem szeretik hangoztatni, de az interneten és más rendszereken zajló, anyagi és akár emberi áldozatokat is okozó, informatikai háború napi rutin ma már. Csak éppen keveset beszélünk róla, de attól még például a kínai kormányhoz és hadsereghez számos szállal köthető cybercsoportok folyamatos támadásai igencsak létező történetek. A NATO is komolyan veszi a rendszereit érő fenyegetéseket, és több kisebb IT-gyakorlat mellett minden évben megrendezi a csak számítógépekre épülő, Cyber Coalition elnevezésű hadgyakorlatot. A 2015-ös, tavalyi rendezvény méreteit jelzi, hogy az észtországi Tartuban megtartott, ötnapos Cyber Coalition 2015-ön körülbelül 600 szakértő vett részt. A gyakorlat – ahogyan az internet – nem volt földrajzi határok közé szorítva: tucatnyi egyéb helyszínről csatlakoztak hozzá a jó- és a rosszfiúk.

Az F-22 Raptor korunk egyik legfejlettebb harci repülőgépe. Ehhez a modellhez már nem készült kétpilótás oktatóváltozat: a pilóták csak és kizárólag szimulátorokban tanulták meg a vezetését. Persze azért az amerikaiak is tudják, hogy ez nem teljesen biztonságos, ezért aztán eleve nagyon tapasztalt pilótákkal járatták be a máris legendás vadászgépet.

A XX. század végére az informatika, a virtuális valóság aktív használatának köszönhetően az igazi és a számítógépes háború lassan-lassan összecsúszik. Jó vagy nem jó, erkölcsi, filozófiai, jogi kérdéseket persze számosat generál, de ettől még ez történik. Csak rajtunk, (még) embereken, a társadalmon múlik, hogy a kontrollert mesteri módon kezelő kölykökből később milyen katona válik, hogy megmarad-e az egyre vékonyabb határ az ellenfelek virtuális és a valóságos semlegesítése között...

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Helló!
A Heroes 5-tel lenne egy kis gondom. A Sylvan kampány „The Vampire Lord" utolsó pályán Nikolait, hogy lehet végleg legyőzni? Akárhányszor elverem visszateleportál egy várhoz..., az enyémekhez is.
A választ előre is köszönöm.

Nyikolaj mindaddig halhatatlan, amíg a hat sárkánysereget le nem győzöd – ezeket még a pálya elején jelölte meg a játék, amikor meglátogattad a máguslakot, a Hut of the magit.

COD4

Kedves Tika!
Azzal a kérdéssel fordulnék hozzád, hogy meg szeretném venni a CoD4-et, és két verziót találtam. Az egyik a nálatok fellelhető sima steames változat, a másik pedig a GOTY, amit nem lehet Steamen aktiválni. A kérdésem pedig az lenne, hogy mi a különbség a kettő között? Ezt úgy értem, hogy a steamesnek ugyanolyan szerverlistája van, mint a simának, csak kibővítve steames dolgokkal, vagy hogy? Meg még ilyenek, tehát a lényegesebb különbségek (csak mert megvan a GOTY kiadás, a gond csak az, hogy valahol van meg :))
Válaszodat előre is köszi: DÁVID

Az eredeti különbség az volt, hogy a GotY-verzió tartalmazott egy külön kódot a Variety Map Pack nevű multis csomaghoz (ez 4 új többjátékos mapot jelentett, úgymint Broadcast, Chinatown, Creek és Killhouse). A konzolokon ez fizetős tartalomként jelent meg, de PC-n az Nvidia szponzorálta, és tök ingyen bárki letöltheti/letölthette az 1.6 tapasszal. A Steamen mindig a legfrissebb verzió van jelen, tehát a GotY tartalmát azonnal, automatikusan megkapod. A szerverlista amúgy hasonló a nem steameshez, csak itt valóban a Steam közösségi szolgáltatásait (barátok, etc.) kell hozzáképzelni, és persze, jól jön majd ama extra is, teszem azt, ha karcos lesz a lemez, vagy újra kell telepíteni, hogy a fizikai adathordozótól független a digitális kópia...

WARGAME: EUROPEAN ESCALATION

Az lenne a kérdésem, hogy a fent említett játékhoz hol lehet találni magyarítást, mert ha belépek a játékba, minden lengyelül van. Nagy nehezen bementem a beállításokba, de nem láttam magyar nyelvet csak lengyelt.
Válaszotokat előre is köszönöm.
Lelkes olvasótok, KORNÉL

A játék magyar felirattal jelent meg. A Steamben a Wargame-en kell jobb egérgombot nyomni, majd Tulajdonságok és a Nyelv fülnél ki lehet választani a magyart.

WITCHER 3, BATMAN

Sziasztok!
Két kérdéssel fordulnék hozzátok:
Először is a Witcher 3 alatt mostanra már többször is tapasztaltam, hogy lovaglás közben néha a sprint és a galopp funkciók nem működnek, hiába nyomom a shift gombot. Természetesen tudom, hogy a városokban nem lehet vágtázni, azonban ez az említett régiókon kívül is megesett, valamint egyszer hiába nyomtam az X billentyűt, Geralt nem volt hajlandó füttyenteni a lónak. Az utóbbi problémát például csak egy játék restart oldotta meg.
Másodszor pedig örömmel láttam, hogy a Batman Arkham City GOTY volt az egyik teljes játék, mivel én csak az úgymond mezei verzióval rendelkezem, és felvetődött bennem a kérdés, hogy a Steam supportos verziótok igényli még a GfWL keretrendszerét, vagy elég neki a Steam is?
További kellemes munkát!

Először a Batman AC, nos, a Steamen már GFWL-mentes a történet.
A Witcher 3-nál pedig én is olvastam, hogy a Sprint funkció egyeseknél elmászik, de ez gyalog szerepkörben is előjön – és totál homály, hogy miért van. Azt mondják, hogy az első ellenséges ütésnél el szokott tűnni, tehát odamész valami szörnyhöz, hagyod, hogy megsebezzen, akkor rögtön helyrerázódik. Javaslom továbbá, hogy a billentyűzetbeállításokat (kiosztást) tedd vissza az Alapértelmezett helyzetbe, és esetleg a sprint funkcióra keress egy másik billentyűt, hátha a hardver viccel meg.

WITCHER 3

Szia, Tika!
A múltkori levelemet követően a Witcher 3 úgy döntött, hogy csak nem akar szeretni engem, ezért rögtön két problémát is a nyakamba varrt. Elsőként a Reardon ház bukása című küldetés teljesítése után a megbízást adó nénike mondogatta nekem, hogy keressem meg a ládáját a pajtában, de amikor be akartam menni az ajtó zárva volt, és miután a tetőn keresztül nagy nehezen bejutottam semmi ládaszerű nem volt a környéken.
Másodjára: Vérfarkas megbízással adódott egy kis problémám, miszerint a kedves áldozat a fele életerejét elvesztve elkezdi nagy tempóban visszagyógyítani magát, és akárhogy próbálkoztam túl gyorsan tölti vissza, minthogy le tudnám szedni róla. Esetleg van-e valami stratégia ellene, vagy hasonló?
Végezetül pedig az előző végigjátszásomban nem találtam meg a Farkas iskola witcher szettjét. Ezt utólag hogyan tudnám pótolni?
A segítséget előre is köszönöm :)

1. Nem ládáról van szó, hanem elrejtett kincsről, tehát ahol a pajtában a falon feliratot látsz, ott alul lesz egy titkos rekesz, és azt lehet kifosztani. No meg az öreg hölgy, a párbeszéddel ellentétben, nem a pajta kulcsát adja oda, hanem egy másik közeli épületét: amelyikben az igazi kulcs van, és akkor nem kell a tetőn szambázni.
2. A farkasembernél tényleg fel kell kötni a gatyát, a Bestiáriumban is olvasható, hogy a bombák közül a Holdpor és az Ördögi Pöffeteg a gyengéje, a Jelek közül pedig az Igni, továbbá az Elátkozott Olaj is jól jön. És ugye, nagyon jó ütemérzékkel kell elugrani a támadásai elől, aztán két gyors vágást bevinni.
3. A Scavenger Hunt DLC tartalmazza ezt a szettet, és van egy egész jó kis magyar videó, ami részletesen bemutatja a teendőket: http://tinyurl.com/hspozja

FALLOUT 3

Sziasztok!
Az a problémám, hogy a Fallout 3 nem indul el (a magazinhoz kaptam). Feltelepítettem, megpróbáltam elindítani, és kiírta, hogy: A sorszám (42) nem található a DLL-ben (C:/Windows/System32/Xlive.DLL). Már próbáltam újratelepíteni, és letölteni egy xliveredist fájlt, aztán bemásolni erre a helyre, de így sem lett jobb. Mit kellene tennem? Válaszotokat előre is köszönöm!

A GFWL-t azaz a Live klienst töltsd le, telepítsd, és utána próbálkozz.
Link a letöltéshez: http://tinyurl.com/mfd2lwr

CS: GO

Van egy olyan textúra javító mod CS:GO-hoz, ami színesebbé, élénkebbé teszi a játékot és a menüt is. Az a neve, hogy SweetFX. Szeretném én is használni, de utána olvastam, és sokan azt mondják, hogy tilos használni, mert ezzel jobban lehet látni az ellenséget, és ezért elvileg a Valve Anti-cheat rendszere bannol véglegesen. Na, most olyanokat is olvastam, hogy teljesen legális, és még a ESL-en is használják. Facebookos csoportokban is írnak olyat, hogy már több accountját is bannolták ez miatt, de van, aki azt mondja, hogy már több éve használja, és nincs semmi gondja.
Tudnál segíteni, hogy akkor most merjem-e használni?

Nem tudok én sem biztosat mondani, egyesek több ezer órát lenyomtak vele gond nélkül, de ha megnézed minden normális letöltési helyen ott a figyelmeztetés, hogy

csak saját felelősségre. Gondolom, belenyúl az eredeti exe vagy a dll fájlokba, emiatt azt hiszem EAC/ESEA szerókon pl. tiltott. A VAC úgy látszik nem szűri (vagy ha igen, az nincs megerősítve), de a kérdésedre akkor sincs megnyugtató válaszom... ha mernéd is, akkor is szigorúan saját felelősségre!

SOMA

➲ Hali, Tika!
A SOMA nevű játékkal lenne gondom, mégpedig, hogy akad, még akkor is, ha leveszem a grafikát minimumra. Nem tudok vele mit kezdeni egyszerűen, pedig Youtube-on egy srác ugyanezen laptopnak az egyik erősebb variánsával (i5 helyett i7) tudta hozni a tűrhető sebességet 1080p high-on... Na, most a videokártyánk meg a RAM megegyezik, szóval nem hiszem, hogy a gépemmel van a gond. Minimumon nem hiszem, hogy szaggatnia kéne.
Tudom, elég gyérül lett optimalizálva, de nem tudok valamit kezdeni vele? Köszönöm szépen a válaszod!
➲ PÉTER

Biztos, hogy minden egyezik? Simán lehet, hogy az övében dedikált VGA is van. Azt ugyanis tudni kell, hogy ha pl. csak csupasz Intel HD, tehát integrált VGA-d van, akkor már meg is van a probléma, ugyanis hivatalosan ez a széria nincs támogatva (a készítők szerint HD 4000 és afelett elindul, de lehetnek gondok). Vagy, ha a kollégának is az volt, lehet, hogy ott újabb driver volt feltéve... Érdemes lenne persze azt is megnézni, hogy a hűtéssel nincsenek-e gondok, vagy például az energiagazdálkodásnál nincs-e takarékra állítva a rendszer, sőt, leginkább azt, hogyha van dedikált VGA, akkor a játék valóban azt használja-e?

XBOX

➲ Kedves Tika!
Lehetséges-e az Xbox One profilomnak saját profilképet beállítani? Válaszodat előre is köszönöm
➲ BÁTOR MANÓ

Nem lehetséges. Tehát vagy az előre megadott készletből választhatsz, vagy az avatárodról készült képet lehet betenni, de saját fotót nem.

BLADE AND SOUL

➲ Kedves PC GURU!
A fent említett játékkal szeretnék gamepaddel (sima ps3 controller) játszani, de amikor rádugom, valamiért nem érzékeli a játék, és a beállításokba sem enged be. Hogyan tudnék ezen segíteni?
Válaszotokat előre is köszönöm: ➲ LEMMING

Nem tudom, hogy mennyire vagy járatos a témában, de ugye alapból a sima (vezeték nélküli Sixaxis) PS3 kontroller nem működik PC-n, főleg nem, ha csak úgy csatlakoztatjuk. De tegyük fel, hogy a PS3 gamepadjét már bevarázsoltuk a PC-re, nos, a Blade and Soul nem valami együttműködő partner ilyenkor sem, szóval általában ezt a részt az antimicro nevű szoftverrel szokták áthidalni, ami a gamepad jeleit billentyűzetleütésekké, és egérmozgássá varázsolja. Tehát, ha PC alatt egy már jól működő gamepaded van, kövesd ezt a leírást: http://tinyurl.com/jfc5zmz (röviden a tartalma: antimicro letölt, aztán kicsomagol, rendszergazdaként elindít, majd a megadott weboldalról a Complete profil letölt és bemásol az antimicro könyvtárába, gamepad csatlakoztat, antimicroban load opciónál Complete profil betölt, játék indít, a játék opcióinál BnS mód és default billentyűzetkiosztás, kivéve az auto-run, mert azt a G billre állítsd).
Amennyiben nulláról indulunk, tehát a PS3 kontroller még nincs a PC-hez igazítva, akkor ezt a videót kövesd: http://tinyurl.com/jb3yxxb (kicsit siet a csóka, meg túlbonyolít dolgokat, de azért követhető).

EURO TRUCK SIMULATOR

➲ Lenne egy kérdésem a fent említett játékkal kapcsolatban:
Régebben megvettem dobozosan, feltelepítettem, és a napokban láttam, hogy tudom a Steamen aktiválni a játékot. Aktiváltam és megmaradtak a mentések, csak nem tudom ki lehet-e törölni az eredeti játékot, úgy hogy csak Steamen maradjon meg, és ne vesszen el a mentés.
Valahogy át lehet rakni a mentéseket?
Válaszotokat előre is köszönöm: A GURU LEGYEN VELETEK!

A szabályszerűen, pl. a Vezérlőpult - Programok eltávolítása menüpontnál uninstallált játékok a törlési procedúra végén általában feldobják a kérdést, hogy a mentett állományokat szeretnénk-e megtartani, tehát ha itt a megfelelő választ nyomjuk, akkor nem vesznek el. Ámbár az ördög nem alszik, úgyhogy ha be akarod biztosítani magad, akkor a Dokumentumok\Euro Truck Simulator\save mappában található mentéseket a folyamat előtt archiváld.

ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD

➲ Sziasztok, PC Guru-sok!
Egy számomra fontos kérdésben kérem ki szakértelmeteket. Nemrég megszereztem a tárgyban említett játékot, és sehogy sem akarta nekem elmesélni a storyt. Mármint úgy értem, hogy nem hallom a dialógusokat. Pedig már újra telepítettem a Uplayről (2x) és mindenféle hanggal kapcsolatos hardveremhez a legújabb frissítés van letelepítve. Arról nem is beszélve, hogy a gépigényt bőven túllőttem. Előre is köszönöm a válaszotokat. Hű olvasótok: ➲ BENCE

Azt nézd meg, hogy a Vezérlőpult – Hardver és Hang – Hang szekciónál a Hangszórók elemet kijelölve, majd a Beállításra kattintva Sztereó állásban van-e a hangszórók konfigurációja.

CS: GO

➲ Kedves Tika!
Segítségedet szeretném kérni a CS:GO játékkal kapcsolatban. Nemrég vettük a digitális kódot, melyet tegnapelőtt aktiváltam. A Steam elfogadta a kódot, elindult a letöltés és a játék is. Amikor más emberek ellen szerettem volna játszani, a következő hibaüzenetet kaptam:
„VALVE ANTI-CHEAT. Some of your game files have been detected to have no signatures or invalid signatures. Your will not be allowed to join VAC secure servers please verify your launch options, check correctness of your game installation, restart the game and try again."
Sajnos nem tudok jól angolul, ezért az üzenetet nem értem. Kérlek, segíts nekem, mit tegyek, hogy játszani tudjak. (Jelenleg csak a botokkal tudok játszani.) Mit kell beállítanom? Mit tudok tenni?
Segítségedet előre is köszönöm: ➲ JARON258
A Guru legyen veletek!

Bekapcsolt a VAC, ez a Valve Anti-Cheat (csalók ellen kifejlesztett) védelme, és azt érzékeli, hogy a játék fájljai között van néhány, ami nem rendelkezik digitális aláírással – tehát nem eredeti. A történetnek több oka is lehet – előfordulhat, hogy egyszerű fájlsérülés –> Steamben Játékok, CS: GO-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót futtasd le. Aztán lehet, hogy az indítási opciók közé került valami oda nem illő, ugyanúgy jobb egérgomb, Tulajdonságok, és az Indítási opciókra megnyíló kis rubrikából törölj ki mindent. Előfordulhat persze, hogy vírus vagy kártevő piszkált bele a fájlokba, és ugye, ha bármi modot, vagy egyéb kiegészítőt tettél fel az eredeti fájlokon kívül, nos, azonnal töröld.

PAYDAY 2

➲ A fent említett játékkal akadt problémám. Amikor a Crime.net-ben elindítok egy missiont, akkor tölt egy darabig, majd becrashel és a Steamet is bezárja. Régen nem csinálta ezt, úgyhogy nem tudom, hogy most miért kezdte el. Légyszi segítsetek, mert már nagyon szeretnék vele újra játszani.
Üdvözlettel: ➲ VINCE

Elsőként a játékfájlokat kéne ellenőrizni – a Steam kliensben a Játékok között a Payday2-n nyomj jobb egérgombot, Tulajdonságok, aztán Helyi fájlok fül, és a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót futtasd le. Esetleg még a Steam átfedés tiltása lehet megoldás, ezt ugyanúgy a tulajdonságoknál lehet kikapcsolni, csak az Általános fülön, a Steam közösség engedélyezése játékon belül funkciónál kell kiszedni a pipát...

PS4

➲ Tisztelt PC Guru!
A konzolomon az a bizonyos baj van, hogy néhány játékban (Broforce, Bloodborne), ha nagyobb mennyiségű ellenfél van képernyőn, elkezd akadozni, de eddig akárhol kerestem ilyen problémára panaszkodókat, nem találtam. Mi lehet a baj?
Válaszotokat előre köszönöm! ➲ ZSOLTI

Amennyiben csak ennél a két játéknál fordul elő a dolog, akkor talán a hardveres hibát kizárhatjuk. Tény ugyanis, hogy a Broforce és a Bloodborne közül egyik sem a jól sikerült optimalizálásról híres, tehát nem csak nálad laggol, és ez ugye csak a fejlesztők által kiadott javítások formájában javulhat(na)... Mindenestre egy dolgot azért ellenőrizz: a PS4-en navigálj el a következő beállításig: Settings -> Power Save Settings -> Set Functions Available in Rest Mode -> és itt csekkold, hogy a Keep Application Suspended kikapcsolt állapotban legyen!

HOZZÁVALÓK: ALAPLAP, PROCI, VGA...

ÍGY építsd a PC-d!

[ÍRTA CHOCHO] Számítógépet építeni nemcsak felelősség, hanem hasznos elfoglaltság is. Akkor sem árt hozzászagolni egy kicsit a témához, ha az ember elsősorban profikra bízza a PC-je összeszerelését. Elvégre egy RAM cseréje, az új hűtő helyére illesztése, esetleg a méregdrága videokártya bepattintása nem biztos, hogy megéri azt az árat, amennyit elkérnek érte a szervizben.

Mindig lesznek olyan olvasóink, akik néha kellő előképzettség nélkül esnek neki a gépszerelésnek, hogy aztán emailben kérdezzék meg a gurusoktól, hogy ugyan hol rontották el. Éppen ezért úgy döntöttünk, hogy az elkövetkezendő négy oldalon az olvasók felelősségére bízva, képekkel és egy valós konfigurációval illusztrálva adunk pontos utasításokat egy teljesen saját konfiguráció összeszereléséhez. A cél nem a legolcsóbb masina felépítése volt, ugyanakkor figyeltünk rá, hogy az általunk épített gép egy tényleg időtálló, működő PC legyen, ami természetesen elsősorban a gamer olvasók lelkét melengeti meg. Szóval elő a csavarhúzót, húzzuk fel a játszóruhát, dobjunk be egy kávét, és lássunk is hozzá!

AZ ALAPOK

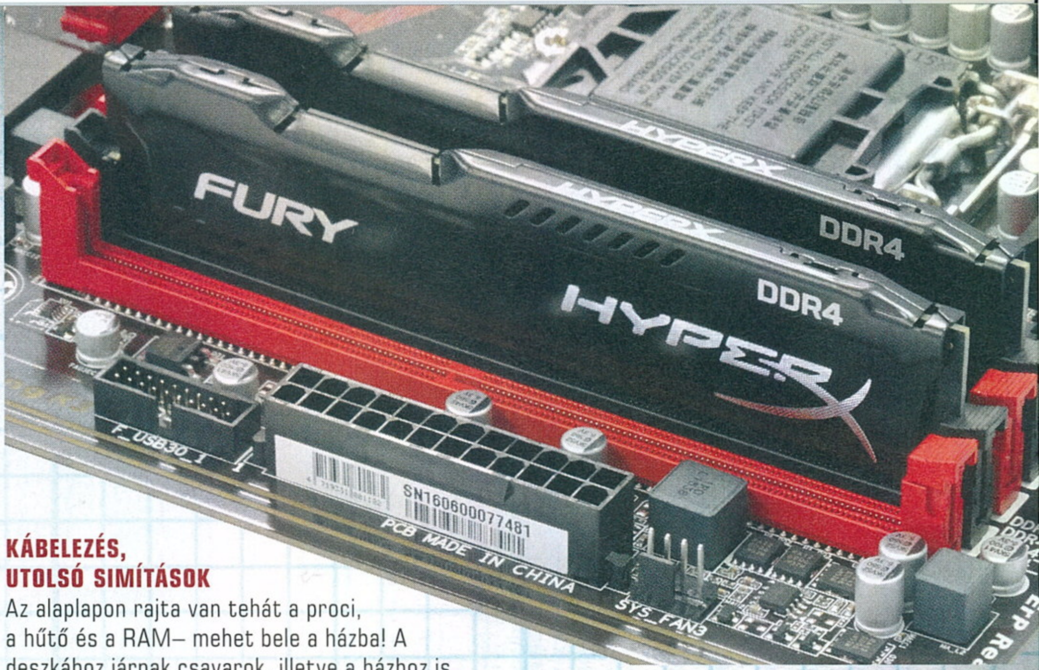
Az előbbi bekezdés végén nem csak vicceltünk, valóban elő kell készülni a gépépítéshez. A mágneses végű csavarhúzó például esszenciális fontosságú szerszám, de szükség lesz egy jól megvilágított, tágasabb térre, optimálisan egy nagyobb asztalra is. Mielőtt bokáig fejest ugrunk a gépbe, először csomagoljuk ki az alkatrészeket! Az alaplap legyen az első a sorban, hiszen erre építünk fel szinte mindent: a deszka mellett jó eséllyel találunk a dobozban egy összeszerelési útmutatót, egy házba illeszthető hátlapot, valamint kábeleket és átalakítókat is. Mindegyik fontos lesz, a füzetke azonban különösen. Sokan hiszik, hogy a csak „manuálként" emlegetett papíros a n00Boknak való, de a helyzet az, hogy majdnem minden alaplap más és más, ahhoz pedig, hogy tudjuk, hova kell dugni a ház csatlakozóit, elkél a rajzos, számokkal illusztrált útmutató.

Ami a házat illeti, szintén csomagoljuk ki, és ha a táp nem képezi részét a toronynak, akkor azt tegyük helyére elsőként. Utóbbiak közül nem feltétlenül szükséges a legdrágább, legnagyobb teljesítményű példány: inkább egy jobb márkára költsünk, mint a felesleges wattokra, és a jövőre gondolva válasszunk moduláris tápegységet. Ezek olyan tápok, amiknek a kábelezése nem fix, avagy a felesleges, épp használatba nem került vezetékeket szépen ki lehet húzni belőlük, ezzel átláthatóbbá, szellősebbé téve a gépet. Ha ez megvan, a VGA-t, valamint a memóriamodulokat is készítsük magunk mellé! Ha minden előttünk van, kezdődhet a móka, méghozzá a processzor helyreillesztésével.

PROCIT BE, HŰTŐT FEL

A Gigabyte által rendelkezésünkre bocsátott Z170-Gaming K3 egy inteles alaplap, a tavaly ősszel érkezett, épp aktuális Skylake processzorokat fogadó, 1151-es foglalattal. Ehhez egy Intel Core i5-6400-as processzort választottunk, ami időtálló, játékra tökéletesen alkalmas megoldás. Bár kissé drága (56 ezer forint), hosszú távon megéri a befektetést. Érdemes tudni, hogy az Intel következő generációs processzorai is az 1151-es foglalatot használják majd, ergo a jövőre gondolva nincs értelme a korábbi alaplapok beszerzésének. És hogy miért beszélünk ennyit a processzorról? Hát mert ez lesz az első komponens, amit a helyére teszünk az alaplapon, lehetőleg még mielőtt azt az elfektetett gépház oldalára csavaroznánk.

A CPU-t csomagoljuk ki, a gyári hűtést pedig tegyük félre, de csakis úgy, hogy az alja felfelé nézzen – ez még fontos lesz. Az alaplapi foglalatot a legtöbb deszkán egy műanyag elem védi, ezt távolítsuk el, majd a helyére a processzor szélein található bevágásoknak megfelelően illesszük be a főegységet. Azonnal a helyére kell „essen", azaz ha valamiért nem illeszkedik, ne erőltessük, biztos, hogy mi rontottunk el valamit. Amennyiben viszont sikeres volt a művelet, az alaplap foglalata melletti kis fémcsattal rögzítsük a procit a deszkára. Ezután jöhet a hűtő: a



szóban forgó CPU gyári hűtőjének alján találjuk a szilikonpasztát, ez a kémiai anyag segíti a hő leadását, ami nélkül a proci akár el is füstölhet. Új hűtő vásárlása esetén magunknak kell pasztáznunk: ezt úgy tehetjük meg, hogy egy borsónyit rányomunk a hűtő aljára, az ujjunkkal egy picit elkenjük, majd pedig egy határozott, pontos mozdulattal ráillesztjük a hűtőt a processzorra. A gyári hűtők előnye, hogy ezzel sem kell fáradnunk: elég úgy feltenni a hűtőt a CPU-ra, hogy annak vezetéke a legközelebb essen az alaplapi áramellátóhoz. A mai hűtők elég fejlettek, nem csavarokkal, hanem csapokkal illeszkednek az alaplapra: figyeljük, hogy a csapok tetején merre mutatnak a nyilak, az az irány ugyanis a rögzítéshez szükséges. Itt nehéz annál általánosabb tanácsot adni, mint hogy olvassuk el a hűtő használati utasítását – triviális, de fontos.

MEMÓRIÁT BE!

Ha mindent jól csináltunk, a proci a helyén van – jöhetnek a RAM-ok! Ezekből mi a Kingston 16GB-os készletét választottuk, mert az illeszkedett a DDR4-es alaplapba. A memóriaslotok az egyikén, esetleg mindkét oldalukon található műanyag fülek kinyitásával válnak elérhetővé: ekkor kell azokba tenni a modulokat egy, a rajtuk található kis mélyedés segítségével. Ebbe illeszkedik a slot műanyag pecke, ami jelzi, hogy milyen irányban fogadja a RAM-ot a slot. Új alaplapnál előfordulhat, hogy kicsit erősebben kell belenyomunk az alkatrészeket a helyükre, de ha az irány jó, ne ijedjünk meg: amíg követjük az utasításokat, nem lehet baj

Fontos: memóriavásárláskor nézzük meg, hogy a választott processzor milyen RAM-okkal birkózik meg, ezt a gyártó oldalán ellenőrizhetjük! Illetve ne feledjük, hogy a memóriákra írt maximális frekvencia (esetünkben a 2666 MHz) csak a maximum elérhető érték, de semmi sem garantálja, hogy a mi konfigunk is kezeli majd ennyin.

KÁBELEZÉS, UTOLSÓ SIMÍTÁSOK

Az alaplapon rajta van tehát a proci, a hűtő és a RAM– mehet bele a házba! A deszkához járnak csavarok, illetve a házhoz is raknak párat a gyártók, így az alaplapot tökéletesen a helyére illeszthetjük az elfektetett dobozban. A csavarozáskor legyünk óvatosak: inkább tartson tovább, mint hogy kapkodva hibázzunk! Amikor minden a helyére került, a kábelek következnek: a tápból az alaplapba, valamint onnét a komponensekbe illeszthető vezetékek szintén elég egyértelműek, helyük pedig a deszka füzetkéjében szerepel. A legkritikusabb persze az alaplap tápellátásáért felelős, a többinél szélesebb csatlakozó: ennek bedugásakor nagyon óvatosnak kell lenni, elég nehezen mehet a helyére, főleg új alaplap esetén. Ezt követően mehet a helyére a videokártya, ami sokszor a legnagyobb alaplapi komponens: fontos, hogy ellenőrizzük, a kiválasztott tápnak elég csatlakozója van-e ahhoz, hogy kiszolgálja a VGA-t! Ami a háttértárakat és egyéb kiegészítőket illeti, házfüggő, mikor és hová tehetjük azokat. Mi a Casekingtől kapott toronyba jó előre behelyeztünk egy SSD-t és egy HDD-t, de kisebb házaknál előfordulhat, hogy utólagosan, elölről kell becsúsztatni ezeket a fontos eszközöket. Itt is figyeljünk a kábelekre: legyen elég hely a háttértáraknak, ne csak a házban, de az alaplapi foglalatok között is.

SAJÁT PC-T ÉPÍTENI MINDIG JÓ ÖTLET, HISZEN MI MAGUNK HATÁROZZUK MEG, MI MINDEN KERÜLJÖN A HÁZBA. DE CSAKIS BIZTOS KÉZZEL ÁLLJUNK NEKI!

LÁSSUK A MEDVÉT!

Ennyi általános tanács és összefoglalás után lapozzunk egyet és lássuk, hogyan szereltük össze a PC Guru saját guberagépét. A mellékelt táblázatban az összes alkatrész megtalálható, a képeket követve pedig az itt írtak is értelmet nyernek, némi további megjegyzésekkel bővítve. Azonban mielőtt nekiestek egy saját gép építésének, a nyilvánvaló előnyök mellett (azt teszünk bele, amit akarunk, olyan külalakja lesz, amilyet szeretnénk stb.) mindenképp szögezzük le: a szakemberek által épített, profi módon összeszerelt konfigok még mindig jobb választások azoknak, akik ismeretlenek a gépépítés világában. Ajánljuk figyelmetekbe a márciusi szám ÁlomPC-rovatát. És most lapozzunk!

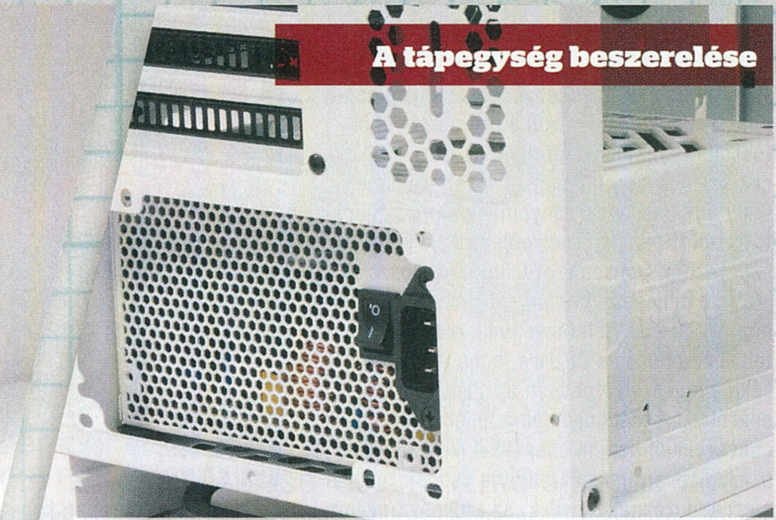
És ami a gépben van:

ház:	Phantex Enthoo Luxe
alaplap:	Gigabyte Z170-Gaming K3
tápegység:	Super Flower Leadex Gold 750W
RAM:	2x8 GB Kingston DDR4 2666 MHz
processzor:	Intel Core i5-6400
processzorhűtő:	gyári (a procival jött)
háttértár:	128 GB SSD + 1 TB HDD
videokártya:	ASUS GeForce GTX780 6GB
optikai meghajtó:	Samsung SH-224FB DVD R/RW
billentyűzet:	Cougar 200K
egér:	Cougar 300M

A ház előkészítése

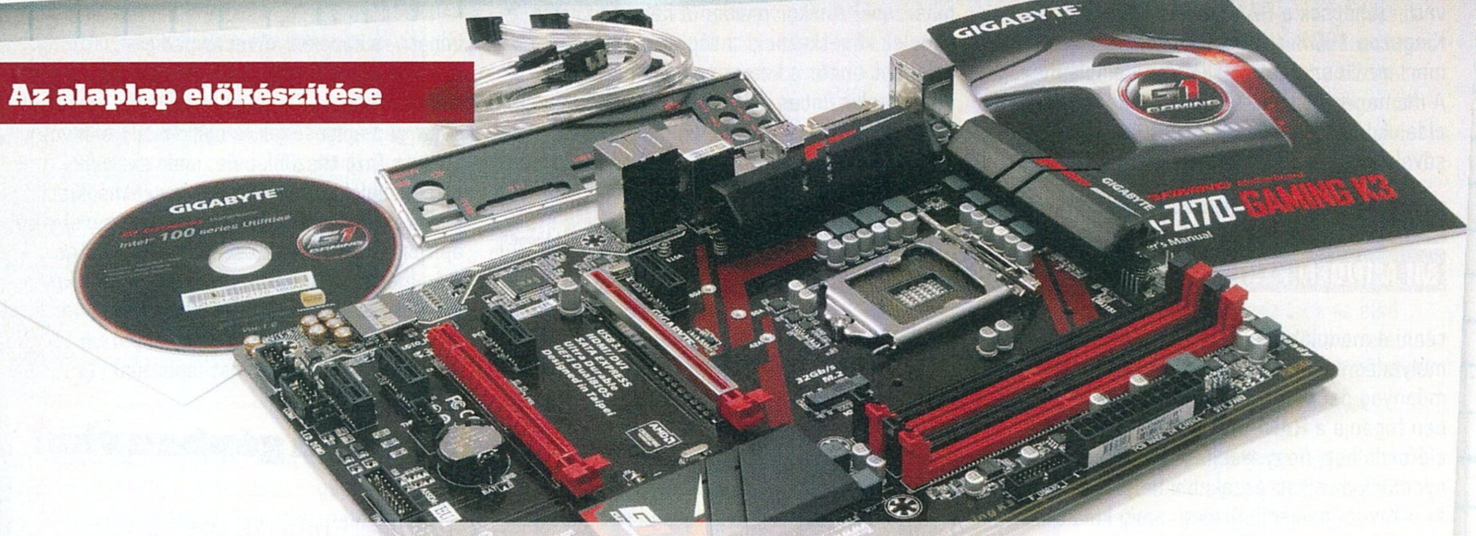
A Caseking bocsátotta rendelkezésünkre a konfiguráció otthonául szolgáló Enthoo Luxe házat. Ez egy roppant könnyen szerelhető, kb. 45 ezer forintos ATX-torony, kiváló felszereltséggel. Még az SSD-knek is külön, optimálisan kialakított rekeszük van benne, a kábelek pedig a hátlap mögött vezethetők el, hogy ne legyenek útban.

A tápegység beszerelése



A házba elsőnek a tápegységet szereljük be: esetünkben ez egy szintén a Casekingtől kapott, 750 wattos, moduláris szörnyeteget jelentett. El kellett távolítani a ház tápnak fenntartott védőrekeszét, majd annak a helyére illeszteni az alkatrészt. Ez persze házanként változó lehet, de érdemes mindig ezzel kezdeni az építkezést.

Az alaplap előkészítése



Az alaplap a nevének megfelelően minden jó konfiguráció legfontosabb kelléke: ez határozza meg, hogy milyen processzort, memóriát és videokártyát használhatunk. A Gigabyte-tól érkezett Z170-et épp úgy kell előkészíteni, mint minden más deszkát, azaz kicsomagoljuk, ellenőrizzük az állapotát, majd a használati utasításnak megfelelően csekkoljuk, melyik kábel hová csatlakozik majd. Ez utóbbi tényező alaplaponként eltér, úgyhogy ne kukázzátok a manuált!

Processzor behelyezése

A processzor behelyezéséhez először fel kell nyitnunk a foglalatot védő fémkeretet, a képen látható karral. Utána helyére kerülhet a proci - a képen már ott van, a szélein található minta alapján kell a foglalatba illeszteni. Ha sikerült, akkor zárjuk le a platformot, de figyeljünk a csavar illeszkedésére!

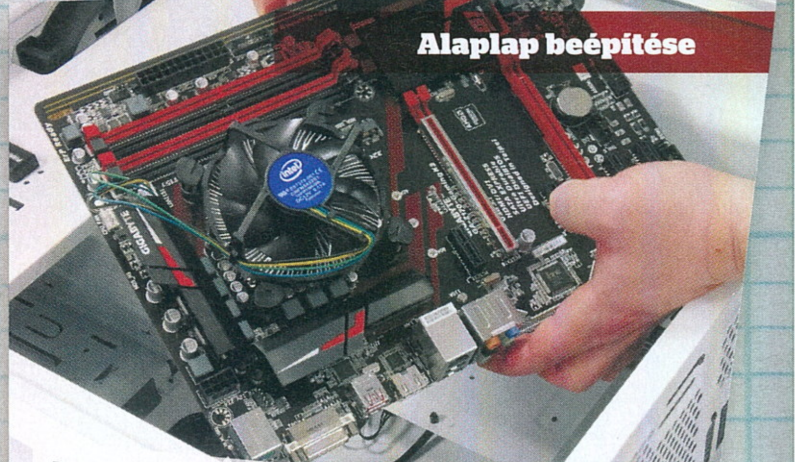
Processzorhűtő felhelyezése

A hűtőt akkor tehetjük rá a CPU-ra, ha az már fixen a helyére került. A hűtő alját vagy pasztázzuk a cikkben írt módon, vagy a gyári pasztával lefelé, a műanyag csapok lyukakba illesztésével egyből pattintsuk a helyére. A vezetékére figyeljünk!

Memóriamodul berakása

A memóriamodulok a legtöbb alaplapon elég távol vannak a processzortól és a hűtőtől, így utánuk is be lehet tenni őket. Ha nem így van, vegyük előre ezeket a sorban! A modulok slotba illesztése a képen látható műanyag kapcsokkal történik - figyeljünk az irányára! Két modul esetén az azonos színű slotokat használjuk!

Alaplap beépítése



A felszerelt alaplapot tegyük be a házba, a csavarok illesztési helyének megfelelően. Ezt követően csavarozzuk be az alaplapot, de csak óvatosan, lassan, nehogy a műanyag talapzatnak baja essen! Ne lepődjünk meg, hogy csak pár csavar illesztési helye esik egybe a deszkán és a házon. Ez jól van így.

Videokártya berakása

A videokártya a PCI-E foglalatba megy. Csatlakozói a ház hátoldala felé nézzenek (ott egy fémlemezt el kell távolítani)! A foglalat a ház orra felé eső részén található, a képen is jól látható, memóriaslotéhoz hasonló kapcsot feltétlenül nyissuk fel, majd csukjuk rá a már betett kártyára! A ház hátoldalán csavarokkal rögzítsük a kártyát!

HDD és SSD berakása

A HDD-k és SSD-k beillesztésének sorrendje igazából házfüggő, nekünk szerencsénk volt, saját, külön eltávolítható keretbe tehettük őket. Amire figyelni kell: pontos, merev rögzítés, a vezetékek alaplapi (SATA) és tápi illesztése, valamint a megfelelő szellőzés. A HDD-k különösen hajlamosak felmelegedni, hagyjunk teret nekik!

Tápkábelek bekötése

A tápegység kötegelése maradjon a végére. Ha már mindent összedugtunk, és a gép üzemképes (próbaindítást csináltunk), akkor a vezetékeket igyekezzünk kötegelni, hogy minél több hely maradjon a házban. A moduláris táp azért nagyon jó választás, mert a felesleges kábeleket el is lehet távolítani.

Adat- és alaplapkábelek bektötése

Nem minden ház olyan jó, mint a nálunk járt modell, de érdemes egy picit többet költeni, mert a modernebb változatokban például lehetőség van egy vezetékhubon összekötni az alaplapra menő, legtöbb külső elemet, például a bekapcsoló gombot vagy a HDD-ledet. Házon és tápon soha ne spóroljunk, sokáig velünk lesznek, tovább, mint a VGA-ink!

EGY BRUTÁLIS RAGADOZÓ

ACER PREDATOR 17

[ÍRTA POZANDR] **Januári számunkban az ASUS elképesztő gamer-notebookját, a ROG GX700-at mutattuk be nektek itt, a hardverrovatban. Márciusban az Acer csúcsgépét kaptuk meg egy hétre, a Predator 17-et, ami tudásban nem marad el az ASUS terméke mögött, bár más megoldásokkal dolgozik. Nyúztuk rendesen, a tapasztalatokat pedig megosztjuk veletek. Előre szólunk: az árcimkét még ne nézzétek meg, előbb olvassátok el, mit tud a kicsike!**

Az Acer nyolc éve mutatkozott be a játékosoknak, hiszen a tajvani cég ekkor dobta piacra az első, Aspire Predator névre keresztelt gamer PC-jét. A márka napjainkra sokkal szélesebb termékkörré fejlődött, hiszen ezen a néven, egységes stílusjegyek alatt a cég már nemcsak asztali gépeket, de monitorokat, laptopokat és tableteket, sőt még egereket is forgalmaz.

Az Acer Predator 17 nevű notebookot a tavalyi IFA-n leplezte le kistestvérével, az Acer Predator 15-tel együtt. A közönség lelkesen fogadta az eszközt, amiről a próba után lelkiismeret-furdalás nélkül kijelenthetjük, hogy nagyszerűen sikerült, de az ára miatt csak nagyon kevesen tudják megvásárolni. De erről később mondok majd néhány szót...

DIZÁJNGYŐZTES

Az Acer teljesen más megközelítéssel látott neki a Predator megtervezésének, mint az ASUS a GX700-nak. Az 1987-es, Schwarzenegger főszereplésével készült Predator című film óta tudjuk, hogy a név egy agresszív dolgot jelent, és ez itt sincs másként: a laptop teljes egészében gumihatású borítást kapott, amely egyrészt azt jelenti, hogy kevésbé gyűjti az ujjlenyomatokat és a piszkot, másrészt emiatt sokkal ellenállóbbnak tűnik az egész eszköz. A Predator 17 azonban nem a legkönnyebb gép: a 423x321x3,97 mm-es méretéhez közel négy kilogrammos súly társul, ami miatt a hurcolása nem túl egyszerű. A masina fedlapján a Predator logó hirdeti, hogy melyik családba tartozik a notebook, ez látványosan világít, akárcsak a két szélén található csík.

ACER PREDATOR 17 TESZTEREDMÉNYEK

Játék címe	Min. Fps	Max Fps	Átlag Fps
Ashes of the Singularity	38,10	50,80	43,50
Company of Heroes 2	40,35	62,07	51,78
GRID Autosport	59,33	89,16	72,72
Hitman: Absolution	56,00	88,00	70,45
Metro 2033 Redux	25,98	62,19	30,25

A notebook hátsó részén található a különleges kialakítású hűtőegység, míg elöl két, vörös színben pompázó hangszóró ragadja meg az ember figyelmét. Erőt és energiát sugároz az egész megjelenés, ahogy azt egy ilyen eszköztől el lehet várni.

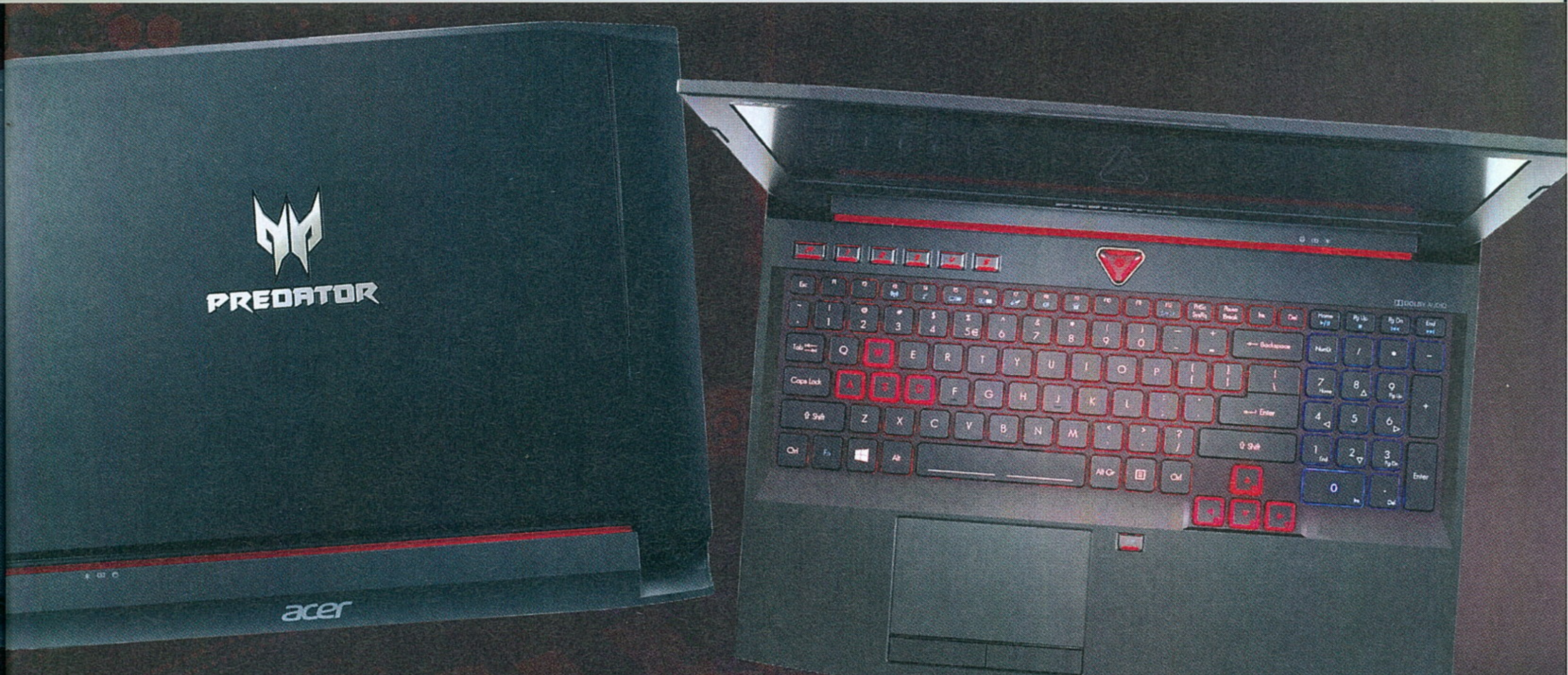
HASZNÁLAT KÖZBEN

A kijelzőt felemelve és a gép bekapcsolását követően rögtön megcsodálhatjuk az Acer egyik nagy dobását, a 3840x2160 pixeles, matt felületű UltraHD IPS kijelzőt, ami elképesztően gyönyörű színeket ad. Még körülírni is nehéz, hogy milyen szép, viszont az ilyen képet adó megjelenítőhöz kiváló hardver is kell: a Predator szíve a Skylake architektúrán alapuló Intel Core i7-6700HQ típusú processzor. Ez alapjáraton 3,1 GHz körül ketyeg, a grafikai feladatokért pedig egy Intel HD5300 és egy Nvidia GeForce 980M típusú GPU felel, legfeljebb 64 GB DDR4 RAM társaságában.

Ezek a legfontosabb részei a gépnek, a teljes specifikációért pedig pillantsatok rá a keretes anyagunkra, ahol részletesebben felsoroljuk a gép adatait. Jó hír, hogy mivel a Predator alapváltozata csak 16 GB memóriát kapott, de a szervizpanel leszedhető, a RAM bővítést a tulajdonos is elvégezheti, méghozzá garanciavesztés nélkül. Normál használat alatt az Intel HD kártya dolgozik, de amikor elindítunk egy játékot, a feladatot átveszi a GeForce.

4K? NA NE MÁR...

Ezek a komponensek könnyedén, játszva meghajtják a legújabb játékokat is, feltéve, ha nem 4K felbontáson akarjuk valamelyiket elindítani. A gépen többek közt lefutattuk a Project Carst és a Far Cry 4-et, amelyek Full HD felbontáson álomszerűen futottak. Azonban hiába a gyönyörű kijelző, a 980M a 4K felbontást játékoknál már nem igazán bírja, a Cars ilyen részletességen inkább tűnt egymás után vetített állóképeknek, mint gyors autóversenynek. (Amúgy a 4K inkább dual-VGA-s rendszerekre való még mindig.)



AZ ACER PREDATOR 17-ESE EGY IGAZI BESTIA, AMI ÚGY TÉPI CAFATOKRA A JÁTÉKOKAT, MINTHA NEM IS LENNE RENDSZERKÖVETELMÉNYÜK.

Más játékok benchmark-tesztjei is hasonló eredményre vezettek, mint az ASUS ROG esetében, tehát a Hitman Absolution és a Company of Heroes 2 is megközelítőleg ugyanazokat az fps-számokat hozta, mint a januárban tesztelt gép. A Predator 17-ben a GeForce 980M csak 4 GB dedikált memóriával rendelkezett (kérhető 8 gigás változat is), ez azonban a teljesítményben nem látszódott. Tény, hogy FullHD-ben ez a hardver még hosszú ideig ki fogja elégíteni a legelkötelezettebb játékosok igényeit is. Érdekesség, hogy a gyártó szerint azoknak, akik esport versenyeken ilyen gépet használnak, a lag miatt sem kell aggódniuk, hiszen a Killer Doubleshot Pro nevű, saját felület optimalizálja az internetsebességet. Hogy ez így van-e, megerősíteni nem tudjuk, mindenesetre extrának jópofa.

HA KÉNE EGY KIS HŰTÉS...

Hogy mi teszi még különlegessé a brutális erőn túl a Predator 17-et? Amíg az ASUS vízhűtéses technológiával látta el a gépét, addig az Acer egy jóval egyszerűbb, de szintén hatékony megoldást alkalmazott: a Predator 17 Blu-Ray olvasóját egy mozdulattal el lehet távolítani, hogy helyére egy szabvány, optikai meghajtó méretű Cooler Master hűtőegység kerüljön. Így a gép hátoldalán található panellel együtt még erőteljes használat közben sem csap túl nagy zajt, aminek köszönhetően a játékok zenéjét is kihallhatjuk. Ráadásul az Acer Dust Defender elnevezésű megoldásának köszönhetően attól sem kell tartani, hogy a felgyülemlett por miatt meghibásodik a féltett-szeretett eszköz: a hűtést végző ventillátorok ugyanis három óránként rövid időre forgási irányt váltanak, és így fújják ki a piszkot.

A komponensek így mindig tiszták maradnak, nem melegednek túl, az eszköz élettartama ezáltal jelentősen megnő. Ez egybecseng a notebooknak kitalált jelmondattal: maradj hűvös a legforróbb helyzetekben is.

EZEK AZ ACER PREDATOR 17 TESZTMODELL SPECIFIKÁCIÓI

Processzor	Intel Core i7-6700HQ 2,6 – 3,5 GHz (Skylake)
Memória	64 GB DDR4 2400 MHz
Videokártya	Intel HD530, nVidia GeForce 980M 4GB DDR5
Kijelző	17,3 hüvelykes 4K felbontású, matt IPS
Háttértár	2 TB HDD, 512 GB NVMe SSD
Optikai meghajtó	Blu-Ray
Hálózat	WI-FI, Bluetooth, Killer Wireless AC-1535
Csatlakozók	4xUSB 3.0, 1xUSB Type-C, SD-kártya, HDMI, DP.
Akkumulátor	6000 mAh
Dimenziók	423 mm x 315 mm x 39,5 mm
Súly	3,95 Kg
Garancia	3 év
Operációs rendszer	Windows 10 Home
Extrák	Kivehető, kisméretű Cooler Master hűtés
Ár	Több mint 1 000 000 forint

A Predator 17 tehát egy játékra tökéletesen alkalmas a gép, de mi a helyzet más területeken? Szerencsére itt sincs probléma: a billentyűzet és a tapipad (utóbbi kikapcsolható) tökéletes, igaz, meg kell szokni a használatukat, ugyanis jómagam az első napokban az „a" betű helyett rendszerint a Caps Lockra nyomtam rá. Dedikált gombokból ötöt kapunk, ezeket az egyéni ízlésnek megfelelően lehet programozni, ráadásul az egész tasztatúra gyönyörű vörös és kék színnel világít, de ezt is szabadon lehet változtatni a notebookhoz mellékelt programmal.

Ki kell emelni még a Predator nagyszerű hangzásvilágát is. A zene nem csak az elülső két hangszóróból árad, a notebook alsó részén szintén van még kettő, illetve két mélynyomóval is ellátták a gépet, ezzel téve teljessé a Dolby Audio élményt. A filmnézés és a zenehallgatás ennek köszönhetően olyan élmény, mintha közvetlenül egy koncertteremben, vagy egy mozi első sorában ülnénk. Nagy szavak, de ez az egyik legjobb hangrendszer, amit az elmúlt tizenkét év alatt notebookoknál láttam.

ÉDES ÁLOM

Viszont tény, hogy ez a gép édes álom marad az emberek nagy részének, ugyanis a Predator 17 alapváltozatát 750 ezer forintért lehet megvásárolni, és a tesztelt csúcsgép ennél is többet, 1,1 millió forintot kóstál. Ez pedig rengeteg pénz, még akkor is, ha az Acer mérnökei a lehető legjobb komponensekből építettek egy valóban brutális képességekkel rendelkező notebookot, ami esti, magányos filmnézéshez ugyanolyan jó, mint a legújabb játékok tökéletes élvezetéhez.

Túlzások azért vannak benne: a 4K-s kijelző az egyik durva árdrágító elem, ami nélkül simán lehet élni, de az NVMe SSD is jelentősen megdobja az árcédulán szereplő, amúgy is nagy számot. Én beleszerettem az Acer gépébe, a tajvani cég egy hihetetlen technológiai csodát alkotott, de abban biztos vagyok, hogy Magyarországon nem sok háztartásban lesz megtalálható ez a szörnyeteg.

NINCS JOBB. PONT.

Samsung Galaxy S7 Edge

[ÍRTA CHOCHO] **Azt hiszem, leteszem a lantot. Végeztem, révbe értem, ez itt a befejezés, nincs tovább. Éveken át teszteltem mindenféle okostelefonokat, egyik jobb volt, mint a másik, de tökéletessel mindeddig nem találkoztam. Mindeddig. De itt a Samsung Galaxy S7 Edge. És nekem végem.**

Chris már a fülemet rágja a cikk miatt, és valljuk be, okkal, ugyanis tényleg az utolsó percig húztam ennek a műnek a megírását. Na nem lustaságból, és nem is azért, mert olyan gyorsan és pontosan dolgozom. Egyszerűen nem tudtam, mit írjak a Samsung Galaxy S7 Edge-ről azon túl, hogy ez a legjobb telefon, amivel valaha dolgom akadt. Vártam rá, hogy előjöjjenek a negatívumok, bakizzon a szoftver, karcolódjon a kijelző, beázzon a készülék, és végül cinkos kacsintással megmondhassam a frankót ebben a tesztben, hogy lám, azért nem eszik olyan forrón a görbe kijelzőt. De sajnos nem tehetem, és bár minden idegszálam tiltakozik ellene, most egy teljes oldalon át fogok ömlengeni az androidos készülékek Ferrarijáról, ami nemcsak hogy gyönyörű és gyors, de egész egyszerűen hibátlan is.

A GALAXY S7 EDGE GYORS, GYÖNYÖRŰ ÉS HIBÁTLAN KÉSZÜLÉK LETT. HIÁBA PRÓBÁLTUNK RAJTA FOGÁST TALÁLNI, EGYSZERŰEN NEM SIKERÜLT.

SOKÁIG BÍRJA

A Samsung legújabb csúcskészüléke sima és hajtott paneles Edge változatban jelent meg, jómagam az utóbbi verziót használom. A különbség elsősorban a külső terén érhető tetten: a sima S7 majdnem pontosan úgy néz ki, mint a tavalyi S6, az Edge nevű modell megjelenítője viszont a mobil két szélén „lefolyik", azaz oldalt hajlítva folytatódik – nehezen magyarázható ez el, jobb ránézni a mellékelt képekre. Ezen felül a kijelzője is nagyobb picit a sima S7-nél: 5,1 helyett 5,5 colos, hihetetlenül szép, QHD-felbontású Super AMOLED panelt kapunk, amihez az akkumulátor mérete is növekszik, 3000-től 3600 milliamperóráig. Ez utóbbi hatalmas szám, és bár az S7 egy megfenyíthetetlen teljesítményű csoda, nálam 2 teljes napot kibír töltés nélkül a telefon. Pedig nyomkodom, mint annak a rendje, az okosórám miatt a bluetooth-kapcsolat is állandó, egyszerre megy a wifi és a 4G, sőt a GPS-t is állandóan bekapcsolva hagyom, mert egyes alkalmazásaim csak azzal működnek rendesen. Mindez azonban meg se kottyan az S7 Edge-nek. Elmondható tehát, hogy aki szó szerint függ a telefonjától, az most ezzel a készülékkel jár a legjobban, mert 3600-as aksinál nagyobbat csak kevés gyártó szuszakol bele egy 5,5-ös készülékbe.

GYORS ÉS CSODASZÉP

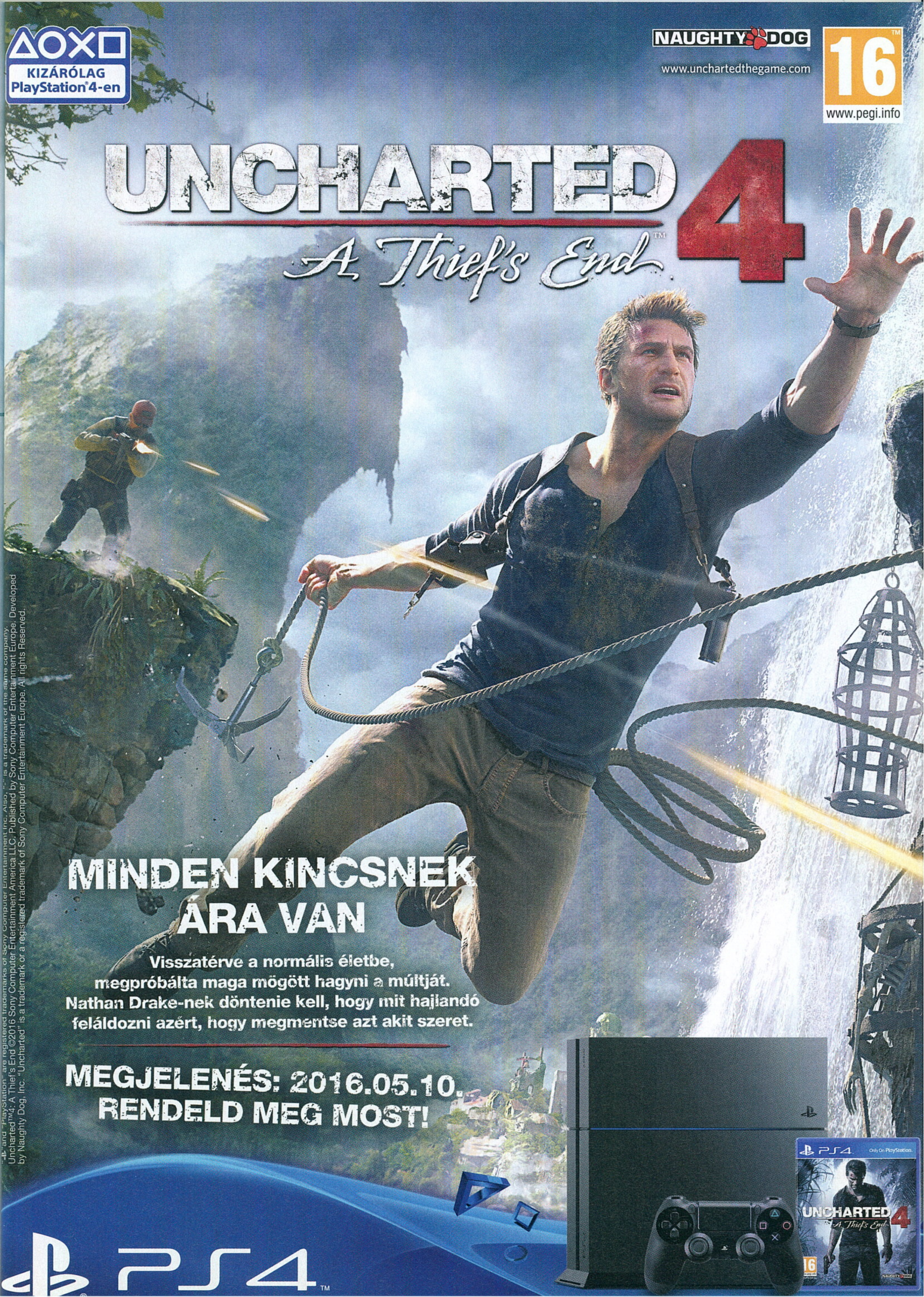
Hogy mégis mennyire gyors az S7, azt elsősorban nem a specifikációk érzékeltetik, noha 4 giga RAM-mal és nyolcmagos processzorral ez a készülék bizony a csúcsra tör. Ennél azonban sokkal fontosabb a sebességélmény, amit a mobil használat közben nyújt. 3D-s játékok, felhőappok, Facebook, Google Fotók, Play Zene és Twitter, egy kis YouTube-bal megspékelve – mindez egyszerre fut, a váltás köztük azonnali, az Android 6-os operációs rendszer pedig a szó szoros értelmében tökéletes folyamatossággal dübörög a háttérben. Az S7 Edge gyorsasága láttán még az iOS optimalizáltságához szokott felhasználók is elégedetten csettintenek, szóval azokat is megszólítja a gyártó, akik nettó teljesítmény alapján vesznek telefont. És nem csak őket: a 12 megapixeles főkamera döbbenetes képeket és videókat készít, beállítási lehetőségei pedig olyan széles skálán terjednek, hogy egy százezres fényképezőgép is elbújhat mögöttük. Emellett az előlapi szelfikamera is megéri a pénzét: kiváló felvételeket készíthetünk egy bulin vagy egy híresség társaságában. Mindehhez pedig döbbenetes, iPhone-verő külalak társul: a készülék fémből készült, mindössze 7,7 milliméter vastag, elöl a hatalmas kijelző, alul az ujjlenyomat-olvasóval megspékelt gomb, oldalt a hangerőszabályzó és a bekapcsoló gombok foglalnak helyet. És ennyi. Nekem kicsit szoknom kellett, hogy a G3 után ismét oldalt kell matatnom a mobilt, ha a hanggal akarok szórakozni, de hamar visszaszoktam.

MINDEN JÓ

Sorolhatom még az olyan extrákat, mint hogy a készülék ismét bővíthető micro-SD-vel, sőt akár két nano-SIM-et is kezel, ha az SD-helyre egy újabb kártyát csúsztatunk. A telefon vízálló, karcálló, mérsékelten ütésálló... szóval minden adott, tényleg. Egy a bibi: az S7 Edge 280 ezer forintba kerül. A sima S7 sem olcsó, azt 250 ezer forintért szerezhetjük be. Nyilván ez nagyon sok, de tekintve, hogy tényleg a létező maximumot képviseli a készülék, azt kell mondjam, jogosan kérik meg az árát. Nyilván nem mindenkinek való ez a mobil és a Samsung sem véletlenül gyárt egy halom olcsóbb telefont. De azért a teljesítmény és a kiválóság megszállottjai hadd vegyenek már maguknak egy olyan szupermobilt, ami gyönyörű, gyors és nem merül le fél nap alatt (ugye, Apple?).

Eszköz: **okostelefon**
Info: **www.samsung.hu**
Ár: **280 000 Ft-tól**

PRO	KONTRA
– döbbenetes sebesség – fantasztikus külső – kiváló felszereltség	– nincs



KIZÁRÓLAG PlayStation®4-en
NAUGHTY DOG
www.unchartedthegame.com
16
www.pegi.info
UNCHARTED 4
A Thief's End™
MINDEN KINCSNEK ÁRA VAN
Visszatérve a normális életbe, megpróbálta maga mögött hagyni a múltját. Nathan Drake-nek döntenie kell, hogy mit hajlandó feláldozni azért, hogy megmentse azt akit szeret.
MEGJELENÉS: 2016.05.10.
RENDELD MEG MOST!
PS4
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS" is a trademark of the same company.
Uncharted™4: A Thief's End ©2016 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog, Inc. "Uncharted" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights Reserved.

GŐZGÉPEN ÉRKEZNEK AZ IDEGENEK

ALIENWARE STEAM MACHINE

[ÍRTA MR. TORGUE] **Kipróbáltuk az idegenek gőzgépét, ami egyszerre volt ámulatba ejtő és csalódást keltő. Ettől függetlenül persze tíz szürkéből kilenc ezt ajánlja, és Scully is szívesen felpakolná a boncasztalra, úgyhogy elmeséljük nektek, hogy mitől is olyan különleges ez a konzol-PC hibrid, amin nálunk gyárilag a Valve saját operációs rendszere futott.**

A Steam Machine kifejezés már évek óta kering a köztudatban, de az első olyan gépek, amik hivatalosan is felvehették ezt a nevet, csak tavaly novemberben jelentek meg a Steam kontrollerrel együtt. Addigra már elég sok gyártónak csökkent a lelkesedése, ami főleg annak volt köszönhető, hogy néhányan már évekkel ezelőtt készen álltak egy rajtra, ami aztán csak nem akart eljönni, így majdnem bukták a fejlesztéseiket (végül kiadták a termékeiket „szimpla" mini-PC-kként). Az Alienware is így járt az első gőzgépnek szánt masinájával, de szerencsére nem vette el a mérnökök kedvét a fiaskó, és tovább fejlesztették az apró PC-iket. Így készült el az Alpha, amiből végül Steam Machine lett...

ALIENS!

Az Alienware Steam Machine többféle kiszerelésben is kapható, hozzánk egy középkategóriás példány került (infók a táblázatban), egy nem túl középkategóriás árral, de hát a Dell prémium gamer márkája sosem arról volt híres, hogy szerény lenne az ár meghatározásánál. Persze van is mire arcoskodni, már a csomagolás is igen minőségire sikerült, egyszerűen jó érzés felnyitni. A doboz belsejében katonás rendben követi egymást egy Steam Controller, a számítógép (ami alig nagyobb, mint a játékvezérlő), és a tápegység, néhány kábel kíséretében. A sort némi olvasnivaló zárja, amit tippre szinte minden vásárló ignorálni fog, pedig azért nem triviális dolog, hogy kell szinkronba hozni a géppel a kontrollert. A kábelezés tisztára olyan, mint egy konzolnál: tápkábel, HDMI és... ennyi. Vagyis ha akarjuk az ac-s wifi vezérlő helyett használhatunk vezetékes hálózatot is, ami nagyon jól jöhet otthoni streamelésnél. Maga a gép körülbelül akkora, mint egy DVD meghajtó, tehát jóval kisebb még egy PlayStation 4-nél is, miközben azért nem kevés izomzatot rejteget a fényes, fekete borítása alatt. A bekapcsoló gombja stílusosan egy Alienware logó, tehát egy idegen feje, ami működés közben RGB LED-es világítást kap, akárcsak a bal alsó sarokban látható Steam Machine logó. Ha valakinek nem tetszik az alap piros fény, annak sem kell bánkódnia, mert elég széles skálán mozog a beállítható színek száma (a rózsaszínű ufófej például elég mókás látvány), aki pedig jobb szereti, ha nem vonja el a figyelmét a képernyőről egy ilyen apróság, hát ki is kapcsolhatja az egészet.

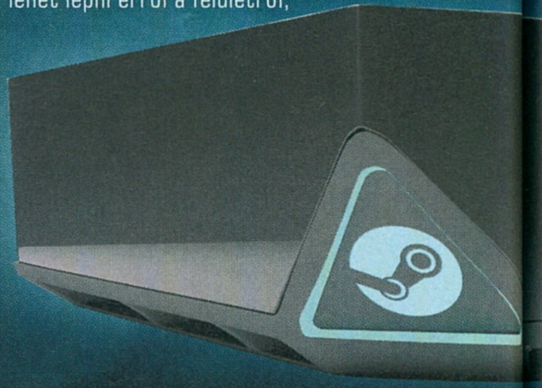
NETHUSZÁR KONZOL

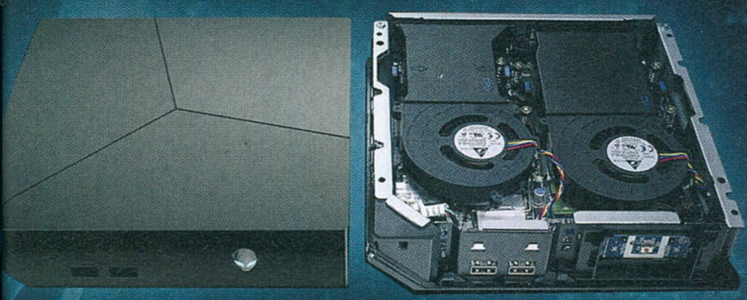
Optikai meghajtó nincs, a Steam úgyis a netre épít, szóval minek is, a gyári kontroller vevője pedig a gépház alján lévő öbölben pihen, hogy ne rontson az összképen. Ettől függetlenül azért kivehető, így ha valami nagyon lehetetlen helyre sikerülne eldugni az Alienware Steam Machine-t, akkor hosszabbító kábellel (mellékelve van) kipakolhatjuk akárhová a jobb vétel reményében. Működés közben elég halk a masina, pedig a miénkben egy négymagos Core i5 volt, de sajnos elég valószínű, hogy azért nem volt forrófejű, mert nem igazán tudjuk kihasználni a GTX860M mellett. Ezzel el is érkeztünk a gép Achilles-sarkához. Ez a grafikus vezérlő körülbelül az asztali GTX750 Titanium erejével bír, ami alapvetően nem rossz, mert körülbelül PS4-es grafikai szinten tudjuk vele futtatni a játékokat, csak hát nem éppen PS4-es áron, a bivalyerős processzor meg az idő nagy részében malmozik, mert a videokártyára vár.

Az operációs rendszer a Steam Machine-on természetesen a Steam OS, ami körülbelül olyan, mintha a windowsos Steam Big Picture (Nagy Képernyő a magyar változatban) módját használnánk. Ha akarjuk, ki lehet lépni erről a felületről,

Alienware Steam Machine specifikációk

Processzor	Intel Core i5-4590T 2,00 GHz (max. turbón 3,00 GHz)
Memória	8 GB RAM
Videokártya	Nvidia GeForce GTX860M 2 GB GDDR5
Háttértár	1 TB HDD
Hálózat	Wifi (802.11ac) és Gigabit LAN
Csatlakozók	2 db USB 3.0, 2 db USB 2.0, 2 db HDMI 1.4, optikai hang
Ház	Műanyag, fekete
Operációs rendszer	SteamOS (Windows-zal is kapható, Alpha néven)
Extrák	Steam Controller, +1 db rejtett USB
Ár	Kb. 270 ezer forint





de az idő nagy részében ezt fogjuk nézni, ha épp nem játszunk. Itt hozzáférünk a Steam könyvtárunkhoz, vásárolgathatunk, elvégezhetünk néhány alapvető beállítást, és bekonfigurálhatjuk a Steam Controllert azokhoz a játékokhoz, amik nem támogatják gyárilag.

A Steam OS-nek, mivel Linux alapú, megvan az a hátránya, hogy nem fogja minden játékunkat futtatni. Ezen kétféleképpen „segíthetünk". Vagy egy Windows alapú példányt veszünk (Alpha néven találunk elég sokfélét), vagy streameljük egy PC-ről a játékainkat. Ha van a helyi hálózaton egy másik gép, ami be van lépve ugyanazzal a felhasználói fiókkal, mint a Steam Machine, akkor látni fogjuk az ott feltelepített játékokat is a listánkban. Ilyenkor valójában az asztali gépünk fogja futtatni a játékot, úgyhogy nem árt vezetékes hálózatot használni a minél jobb képminőség, és a minél alacsonyabb késleltetés érdekében (viszont erre van olcsóbb megoldás is, Steam Link néven).

A RENDSZER LEGGYENGÉBB ELEME KÉTSÉGTELENÜL A NEM TÚL IZMOS VIDEOKÁRTYA. ENNEK TELJESÍTMÉNYE EGY ASZTALI GTX750 TITANIUM EREJÉVEL VETEKSZIK. AZ ÁRCÉDULÁRA PEDIG JOBB, HA RÁ SEM NÉZÜNK.

VAN HOVÁ FEJLŐDNI

Sajnos, ahogy arról korábban már beszámoltunk, a Steam Controller messze nem ideális rengeteg játékhoz. Persze el lehet vele játszogatni, de egy ilyen hibrid mindig kompromisszumos marad. FPS-ekhez például borzasztó, néhány körökre osztott játékhoz elég használható, a verekedős játékokhoz szintén nem kényelmes, de elmegy, satöbbi. Szerencsére az Alienware gépe tele van USB portokkal, így szükség esetén használhatunk vezeték nélküli egeret, billentyűzetet, vagy akár másik kontrollert is, csak éppen így az egész koncepció veszít az értelméből. Márpedig egyelőre alapból sincs neki sok, mert a SteamOS funkcionalitása még messze van a konzolokétól (például egy filmet megnézni rajta nem triviális dolog). Az Alienware apróság viszont az operációs rendszertől függetlenül egy nagyon jó kis masina, az egyik (ha nem a) legjobb azok közül, amik nálunk jártak, csak azt sajnáljuk, hogy nem lehet erősebb grafikus vezérlővel kérni.
A kinézete elég vagány, a hűtőrendszere tökéletes, az összeszerelés minőségére sem lehet panaszunk, és minden egyéb tekintetben elég erővel rendelkezik. Érdemesebb viszont a windowsos példányok közül válogatni, ha meg tudunk barátkozni a gondolattal, hogy 2-2,5 PS4 árát kell a kasszánál hagyni.

KICSI, GYORS, KÜLSŐ. AKAROM!

Samsung T3 SSD 1 TB

[IRTA MR. TORGUE] **A Samsung Portable SSD T3 olyan, mint egy kis ékszerdoboz. Egy csúcstechnológiás ékszerdoboz, ami egyelőre még luxusnak számít, de megmutatja, milyenek lehetnek a jövő USB-s meghajtói, amik sebesség terén sem ismernek kompromisszumot.**

A Samsung napjainkban az egyik legpatinásabb SSD-gyártó vállalat. Elsőként kínált kereskedelmi forgalomban többrétegű lapkákkal szerelt meghajtókat, amik nem csak óriási tárhelyet nyújtottak, de a megbízhatóság terén is jelesre vizsgáztak. Az ezt lehetővé tevő 3D V-NAND technológia még csak mostanában bontogatja szárnyait, mégis óriási potenciál látszik benne. Míg a merevlemezek minden trükköt bevetve is megrekedtek 8-10 terabájtnál, addig vállalati környezetben már 15 terabájtos SSD is létezik, ráadásul 2,5 colos méretben. A jövő tehát bíztatóan fest, de a jelen miatt sem panaszkodhatunk.

FONTOS A KÜLSŐ

A dél-koreai vállalat mérnökei ugyanis úgy gondolták, csinálnak egy külső meghajtót, ami minden fronton a maximumot képes nyújtani. Ez volt első körben a T1-es hordozható SSD, amit továbbfejlesztve juttattak el a mai tesztünk alanyához, a T3-ashoz. A T1-nél még sokan nehezményezték, hogy talán már-már túlságosan könnyű, ami többek között a műanyag burkolatnak volt köszönhető. Nos, a T3-at már fémbe öltöztették, alumínium borítja, az egyik oldalon egy kis enyhén gumírozott résszel. Az összhatás tökéletes lett, a T3 brutális minőségérzetet áraszt magából, akárhányszor előkaptuk az alatt az egy hét alatt, amíg nálunk volt, láttuk a szemekben, az „Akarom!" érzést, amit sajnos elég könnyű volt lehűteni az ár ismertetésével. A T3 ugyanis prémium külső meghajtó, az ehhez illeszkedő árral, ráadásul nálunk az 1 terabájtos változat járt, ami a család legnagyobb tagja.

Már a csomagolása is ablakos, hogy ne sajtófotókról lássuk, hanem maga a termék köszöntse a lehetséges új tulajdonosokat. Külső meghajtó lévén túl sok minden nem jár a T3-hoz, csak egy adatkábelt kapunk, az egyetlen extra már magán az SSD-n lapul. Ez nem más, mint egy szoftver, amivel kiaknázhatjuk a T3 titkosító képességeit. 256-bites AES kódolást használ a meghajtó, úgyhogy ha levédjük, biztosak lehetünk benne, hogy nincs az a hacker, aki záros határidőn belül feltöri az adatainkat (kivéve, ha a kedvenc focicsapatunk nevét adtuk meg jelszónak, szóval ne tegyünk ilyet). A program működik Windows, OS X és Android alól is, de utóbbi esetben egy linket kapunk, ahonnan a mobilunk/táblánk leszedheti a szükséges appot.

TEMPÓ-TEMPÓ-TEMPÓ!

Azért, hogy minden rendszer alatt tökéletesen működjön a meghajtó, exFAT fájlrendszert kapott. De ez természetesen igény esetén lecserélhető, csak teljesen felesleges, ha nincs rá valami különleges indok, mert ezt manapság tényleg minden kezeli, még a konzolok is, amik hadilábon állnak a Windows alatt alapértelmezett NTFS-sel. Természetesen nem hagyhattuk ki, hogy egy kicsit megizzasszuk az apróságot, kíváncsiak voltunk mit bír éles helyzetben. Az USB 3.0 ha nem is teljesen, de majdnem elég ahhoz, hogy maximálisan kihasználjuk a belül rejlő SSD képességeit. Normál merevlemezekről másolva mindig a HDD-k voltak a szűk keresztmetszetek, egyszerűen nem találtunk olyan gyorsat, ami bírta volna az iramot. Ha SSD-ről vagy RAMDISK-ről másoltunk, akkor azért már látszott, hol vannak a T3 határai. A legnagyobb sebesség, amit huzamosabb ideig is képes volt tartani (szintetikus tesztekben főleg), az a 450 megabájt volt másodpercenként, de a tartalomtól függően inkább 200-350 MB/s környékén mászkáltunk (az USB szabvány még mindig nem szereti például a sok kis fájl gyors másolását). Az USB 3-as pendrive-okhoz képest ez szédületes sebesség, az USB 2.0-sokkal pedig kár is hasonlítgatni. Erről már talán egy operációs rendszer is elfutna rendesen, ha a szükség úgy hozná.

A SAMSUNG T3 SSD ÁTLAGOS ADATÁTVITELI SEBESSÉGE 200-350 MB/S MÁSODPERC VOLT, AMI MÉG A PENDRIVE-OKHOZ KÉPEST IS SZÉDÜLETES TEMPÓ.

Mindössze annyit sajnáltunk a meghajtóval kapcsolatban, hogy a Samsung nem mellékelt hozzá egy adatmentő szoftvert, pedig sokan jó eséllyel biztonsági mentések tárolására is használnák. Persze létezik már egymillió ingyenes alternatíva is a problémára, de azért kedves gesztus lett volna.Ezt leszámítva viszont nem tudunk kötözködni, aki nem kap szívrohamot az árától, az fusson venni egyet.

Eszköz: **Külső SSD**
Info: **www.samsung.hu**
Ár: **125 000 Ft-tól**

PRO	KONTRA
– igényes borítás	– nagyon drága
– titkosító szoftver	– nincs adatmentő szoftver

HONORÁLJUK A P8-AT

HUAWEI P8

[ÍRTA DREAMER] **Miután 2014-ben kiadta az Ascendet, és a Samsung is előrukkolt a Galaxy S6-tal, nehéz dolga volt a Huaweinek, hogy felülkerekedjen önmagán. Ami viszont meglepetésszerűen ért mindenkit, hogy a megjelenést követően csaknem egy évvel még mindig a legjobbak között foglal helyet a P8 nevű kínai mobil.**

A Huawei csúcskategóriás luxustelefonja idén fordult meg először szerkesztőségünkben, annak ellenére, hogy a készülék idén ünnepli majd első születésnapját. Kialakításra stílusos, specifikációra pedig még mindig ígéretes, annak tükrében is, hogy már a megjelenéskor sem dobtuk hanyatt magunkat tőle.

KÍVÜL

A Huawei P8 négy színben került forgalmazásba: fekete, szürke, arany, illetve pezsgő árnyalatban. Fémházas burkolása tapintásra kellemes, megjelenésre rettentően hajaz elődjére, a P7-re, ám a dizájn átesett néhány változtatáson. Összességében sokkal csinosabb és mutatósabb lett, és igazi luxus hangulatot áraszt magából, főleg ha pezsgő kivitelben vásároljuk meg. A készülék vékonysága is lenyűgöző: a 6,4 mm-es vastagságával most sem kell szégyenkeznie, ezzel ugyanis a Galaxy S6-nál és az iPhone 6-nál is vékonyabb, ebben a tekintetben csupán az idén debütált Galaxy S7 veri kenterbe. Ami az 5,2 hüvelyk átlójú LCD kijelzőt illeti, szintén pazarul szuperál. 1080x1920-es felbontásban élvezhetjük a telefon minden funkcióját, de legjobban talán videók megtekintésekor tűnik szembe a képernyő kiváló minősége. 16 millió szín megjelenítésére alkalmas, ellenben helyenként szembetűnően szürkések az árnyalatai. Ezt főként a fehér hátterű applikációkon vehetjük észre, ám a feketéje igazán mély és ezzel remek kontrasztot biztosít. A kijelző alatti csík teljesen üres, gombok csupán a készülék két oldalán találhatóak. A balszél mentes mindenféle extrától, míg a jobbon a hangerőszabályzó, a kártya foglalatok, illetve a ki- és bekapcsoló gombok foglalnak helyet. A telefon tetején található a fülhallgató-bemenet és egy zajszűrő, az alján pedig egy az iPhone 6-ra megszólalásig hasonlító hangszóró, egy mikrofonnyílás, illetve a micro USB-töltő-bemenet.

BELÜL

Bár a P8 hardveres téren kellően erős, ám akadnak vele gondok, ha teljesítményről van szó. Android 5.0-s Lollipop rendszer fut rajta, valamint 4 magos, 2 GHz-es Kirin processzorral, 3072 MB RAM-mal, illetve 16 giga belső memóriával rendelkezik. A tárhely egészen 128 GB-ig növelhető microSD kártya hozzáadásával. Mindennapi használatban, tehát webes böngészés, applikációk megnyitása és bezárása közben rettentő folyékony élményt biztosít, azonban amikor játékra kerül a sor, már problémába ütközik. Míg egy Fallout Shelter vagy egy Rayman gond nélkül fut, addig a kicsit komolyabb megjelenítést elváró applikációk képkocka-frissítéseinek száma alacsony, sőt esetenként durván szaggatnak is.

A P8 legkiválóbb része két kamerája. A fő kamera egy 13 megapixeles kis csoda, melyhez kéttónusú LED segédfény társul. Akik nem elégszenek meg az egyszerű fényképek készítésével, azok

tudnak HDR, panoráma és fényfestéses képeket készíteni, hogy csak egy párat említsünk a lehetőségek közül. Viszont a panorámafotók rögzítése, valamint az éjszakai felvételek készítése már közel sem olyan jó, mint azt várná az ember. Azonban ha ezeket a tételeket lehúzzuk a listáról, akkor kifogás nélkül távozhatunk. Fotók mellett természetesen videókat is készíthetünk a készülékkel. Ebben az esetben a maximális felbontás 1080p, tehát a 4k-s felbontást elfelejthetjük, viszont ha timelapse videók készítésére adnánk a fejünket, azt is megtehetjük. Mozgásban és álló helyzetben egyaránt jó minőségű felvételeket készíthetünk, habár éjszakai fényben megesik, hogy hamisnak hatnak a színek. A másodlagos kamera „csak" 8 megapixeles és remekül alkalmas portrékészítésre. Az elülső kamerával készült szelfik mind instagram-gyanús minőségben készülnek el, készen állva az azonnali publikálásra.

KICSIT ILYEN, KICSIT OLYAN

Újdonsült okostelefon-használóknak remek beugró lehet a P8, mivel rettentően könnyen elsajátítható a kezelése. Az aksi sokáig bírja, viszont rendkívül lassú a töltésidő. Kezdetben talán gondot fog okozni a roppant vékony kialakítása, ellenben ezen az apróságon hamar túlteszi magát az ember.

Eszköz: **okostelefon**
Info: **www.huawei.hu**
Ár: **130 000 Ft-tól**

PRO	KONTRA
– vékony, pofás megjelenés – remek kamera	– sokáig tart a készülék feltöltése – nem túl erős

ZENE FÜLEIMNEK

HYPERX® CLOUD REVOLVER

[ÍRTA CHOCHO] A Kingston pár éve úgy döntött, ideje a perifériák világába is betörnie, erre pedig remek alkalmat nyújtott a még most is dúló fejhallgató-láz. A PC Guruban is tesztelt Cloud II az egyik legjobb headset, amit valaha használtunk, így óriási elvárásokkal csomagoltuk ki utódját, a Revolvert.

A Kingston mindig is híres volt a nagyvonalúságáról, elég csak az élettartam-garanciás memóriákra vagy a bevezetőben is emlegetett Cloud II-re gondolni. Nincs ez másként a Revolver esetében sem: a roppant színvonalas csomagolást kibontva szivacságyban fekszik előttünk maga a fejhallgató, külön a jackkel csatlakozó mikrofon, na meg az ilyenkor alapvetőnek számító használati utasítás és köszönőlevél. Egy a bibi: extra fülpárna ezúttal nincs, holott azt nagyon dicsértük a Cloud II-nél, és nem csak mi, hanem úgy általában a hardvervilág. Na, de sebaj, vegyük ki magát a headsetet, elvégre miatta vásároltuk meg a pakkot! Ránézésre a Revolver kissé vadabb, agresszívabb irányvonalat képvisel a Cloud-család korábbi modelljeinél.

A HYPERX CLOUD REVOLVER ELNEVEZÉSŰ FÜLES A LEHETŐ LEGJOBB VÁLASZTÁS AZOK SZÁMÁRA, AKIK EGY MINŐSÉGI SZTEREÓ FEJHALLGATÓRA VÁGYNAK.

HARAPÓS PISZTOLY

A fülesek külső oldalát piros sávok díszítik, középen a HyperX-logo jelzi, hogy ez bizony a Kingston remeke, és... ennyi. A többi látványelem a szokásos: a fejpánt acélból készült keret alatt foglal helyet és kényelmes, bőrhatású anyagból van, ami több órás viselés után sem izzasztja a fejbőrt. A füles súlya 360 gramm, ez a mikrofonnal együtt 376-ra nő, és bár ez kicsit soknak tűnik, minket hosszas használat után sem zavart. Ami a kábelezést illeti, a Revolver egyméteres kábellel, annak a végén egy jackkel csatlakozik a géphez. A csomag egy hosszabbítót is tartalmaz, ezen egy hangerőszabályzó és egy mikrofonvezérlő is található. Nincs itt semmi túlbonyolítva, amint beüzemeltük, ment minden a szokott módon. Kezdődhet tehát a pisztolypárbaj!

De még milyen párbaj! A Cloudok híresek a remek hangminőségről, erre pedig a Revolver esetében sem lehet panasz. Oké, néha talán kicsit torzak a nagyon magas hangok, így mondjuk egy operaelőadás meghallgatására nem igazán ajánlott a termék, de mivel ez egy gamer periféria, annak megfelelően kell értékelni a képességeit. A mély hangok remekek, a robbanások, lövések zöreje a virtuális csatatér közepére röppenti a játékost. Bár az élmény csak sztereó, minden nagyszerűen szól, a közeli hangok pedig olyan tiszták és élénkek, hogy még a 7.1-es Logitech fülesemnek is mutathatnának egy-két trükköt.

És ha már 7.1: fentebb írtam a sztereó hangzásról, nos, a Revolver már nem emulál mindenféle térzajokat. Hogy ez baj-e, ízlés dolga, de a korábbi modelleknél sem vált nagyon előnyére a dolog a játékosoknak. Egyrészt a szoftveresen előállított térhatás sosem lesz olyan jó, mint a technikai, másrészt egyes programok hangképzésében zavarokat okozhat, így nagyon nem érdemes erőltetni. Ezt belátták a Kingstonnál, így egy középszerű kamutérhatású füles helyett egy roppant kielégítő szintet hozó, sztereó fejhallgatót készítettek. Jobb is így.

DUMÁLJUK MEG!

A Revolver mikrofonját külön kell a fejhallgató bal fülesébe csatlakoztatni. Játék közben a kommunikációval nincs semmi gond, az élő beszéd tisztán szól, TeamSpeak alatt a kollégák egyszer sem panaszkodtak interferenciára. Ennél fogva a Revolver a közös, kooperatív játékokat favorizáló gamereknek is jó barátjuk lehet – jómagam egyébként a The Divisionben és a Doom bétájában töltöttem el vele a legtöbb időt. Autós játékok esetében a Trackmania Turbo és a Project CARS futott alatta: két teljesen eltérő igényeket támasztó címről van szó, és lám, a Revolver elbírt velük, sőt. Különösen tetszett, hogy az élő kommunikációt milyen ügyesen „osztotta meg" az ingame zajforrásokkal; egyszer sem éreztem, hogy például Gebbbe cimbora hangja összemosódna a játék saját zörejeivel.

És hogy mi a helyzet a negatívumokkal? Nos, nem sokat tudunk mondani. Oké, a 40 ezer forintos ár egy kicsit magas, de ezért cserébe egy kiváló, hosszú ideig társunkká szegődő fejhallgató lesz a jussunk. Mi több, a konkurensek sem olcsóbbak, ellenben nem mindig szólnak olyan szépen, mint a Kingston üdvöskéje. Ha nagyon kötekedni akarnánk, akkor egyedül a felhasznált műanyag közepes minőségébe köthetnénk bele, de tekintve, hogy a már említett többi füles ennél is sokkal olcsóbb plasztikkal szúrja ki a vásárló szemét, ez aligha lehet probléma. Szóval összességében ajánlott termékről van szó, alig várjuk, hogy lássuk, innét merre megy tovább a Kingston.

Eszköz: **fejhallgató**
Info: **www.hyperxgaming.com**
Ár: **40 000 Ft-tól**

PRO	KONTRA
– remek hangzás	– kicsit drága
– kényelmes viselet	
– jól néz ki	

ÚJRA SZÓL A 104 LÖVETŰ

RAZER BLACKWIDOW X CHROMA billentyűzet

[ÍRTA CHOCHO] Azt mondják, az író félkarú óriás a megfelelő írószerszám nélkül, ez pedig nemcsak a lúdtollas-tintás korokban volt így, hanem bizony most is. Igaz, napjaink farktolla a billentyűzet, ami lehet olcsó, drága, munkára vagy játékra fejlesztett modell. Ez utóbbiból pedig szintén akadnak olyan döbbenetesen minőségi és szép darabok, mint amilyen tesztünk alanya is.

A Razer Blackwidow Chromát anno már teszteltük a PC Guruban cirka egy évvel ezelőtt, a gyártó azonban nagy titokban azóta egy új kiadáson dolgozott. Ezt az előző, márciusi számunk leadása környékén jelezte felénk a Razer: egy kellemesen fenyegető titoktartási nyilatkozat aláírása fejében jóval a megjelenése előtt tesztelhettük a Blackwidow X-nek keresztelt, mechanikus gamer klaviatúrát.

ZAJOSAN SZÉP AZ ÉLET

Mielőtt azonban tovább mennénk, fontos tisztázni, hogy mi is az a mechanikus billentyűzet. Olyan perifériára, aminek gombjai külön kapcsolókkal rendelkeznek, ennél fogva jobban kilógnak a talapzatból, mint a notebookokban vagy irodai PC-k esetében megszokott társaik billentyűi. Lenyomni is nehezebb ezeket, visszarúgnak, cserébe azonnali visszacsatolást adnak az akcióról, és szinte lehetetlen véletlenül, többszörösen lenyomni a gombokat. Annak idején, a megsárgult irodai 486-osok korában majdnem az összes klaviatúra mechanikus volt, később viszont átvették helyüket a sokkal halkabb és kisebb technológiák. A mechanikus eszközök egy rövid ideig a feledés homályába merültek, majd a gamer, és azon belül is az esport kultúra előretörésével váltak újra beszéd tárgyává.

HA SZERETED, HA GÉPELÉS KÖZBEN VISSZAJELZÉST KAPSZ MINDEN LEÜTÉSRŐL, IMÁDNI FOGOD A BLACKWIDOW X-ET. DE KÉSZÜLJ FEL: NAGYON HANGOS LESZ.

A játékosoknak ugyanis pont az kell belőlük, ami a legtöbb felhasználót idegesíti: a zajos, kattogós, minden cselekedetet tökéletes fizikai visszahatással megerősítő gombok.

A Blackwidow X ennek megfelelően roppant hangos; ha néztétek az utóbbi idők játékközvetítéseit a PC Guru hivatalos YouTube-csatornáján, halhattátok, milyen iszonyú csattogásoperát játszik a klaviatúra, miközben nyúzzák. Ennek a cikknek az írásakor ez még idegesítőbb, fontos azonban kiemelni, hogy minden egyéb téren a mechanikus interfész a jobb választás: egyszerűen felemelő érzés gépelni az angol kiosztású X-en, ahol minden gomb optimális távolságra van egymástól, ez pedig játékoknál még jobban „átjön". És ez a lényeg, elvégre a Razer nem véletlenül a gamereket célozza az X-szel.

MINDEN GOMB EGY LÖVÉS

Bár a legtöbb méregdrága gamer periféria megvásárlása után a játékos teljesítménye inkább attól javul, hogy elhiszi: a sok tízezer forintos kütyütől jobban megy a játék, az X esetében tényleg észrevettem magamon, hogy ügyesebb vagyok. Hogy honnan tudom, hogy ez nem csak a képzeletem játéka? Nos, írás közben sem ütök mellé, egyszerűen nincsenek véletlen typóim, ezek többsége ugyanis szinte minden esetben a nem teljesen passzoló billentyűkiosztás miatt van. A Doom bétájának nyüstölése közben éppoly könnyedén és szakszerűen ugrottam el a száguldó rakéta elől, mint ahogy kicseleztem a Dark Souls III sokadik boss-át. Aki pedig ennél is többre vágyik, az a Razer saját szoftverével makrózhatja a gombokat, és szinte végtelen beállításaival teljesítheti ki a Chroma X élményt. Ehhez pedig egy kiváló, látványos, de nem vakító külalak társul, amely a gyártó rossz szokásától eltérően végre minőségi alapanyagokból készült. A Razer hajlamos olcsó műanyaggal tönkretenni a mérnöki csodákat, itt viszont katonai fémet használtak: ebből készült a billentyűzet kerete, sőt a gombok mechanikai elemeinek egy része is. A cég szerint 80 millió leütést bírnak, szemben az átlag 50 millióval, de ezt nyilván nem tudjuk megerősíteni. Az biztos, hogy az X a szokottnál sokkal masszívabb látványt és érzést nyújt. Szénfekete színét egyébként a Chroma-családra jellemző, több millió színben pompázó, programozható ledek törik meg, úgy néz ki tőlük a gép, mintha éppen karácsony lenne. Ez persze a szoftveren keresztül átkonfigurálható.

NEM AJÁNLOTT

„Héhéhéhé! Végig dicséred a cuccot, aztán leírod, hogy nem ajánlott?! Há' meghülyütté-e?!" – kiálthatja most a tisztelt olvasó, de amint leírom, hogy ez a szépség idehaza 190 eurót kóstál, amire rájön a postaköltség, azaz forintban 60-65 ezer forintos árról beszélünk, máris beláthatja, hogy egy billentyűzet sem ér ennyi pénzt. Egy sem.

Viszont tény, hogy az X-nél még egy sem került olyan közel az én személyes lélektani határomhoz, hogy majdnem megkapja az ajánlott plecsnit. Mert ez kérem az a magas szintű minőség, amiről annak idején a Razer híres volt. Remélem, hogy eztán minden termékük hozza majd a szintet.

Eszköz: **billentyűzet**
Info: **www.razerzone.com**
Ár: **60 000 Ft-tól**

PRO	KONTRA
– nagyon szép	– nagyon drága
– remek kiosztás	– nagyon hangos
– tökéletes íráshélmény	– ROHADT hangos

írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Ezt a meleget! Le kéne kapcsolnia valakinek a három titánokat, mert túlmelegítik az egész bolygót, aztán a folyadékhűtéses rendszerhez kell folyamodni, azaz benyakalni két rekesz sört a Balaton partján. Ebben az időben a levelek se úgy érkeznek, mint ahogyan számít rájuk Dr. Chris, ezért aztán kénytelenek voltunk megkérni Chochót, hogy írjon ő is valamit a levrovba. Szerintetek írt? *(Nincs arra időm, ÉN DOLGOZOM!!! – Chocho)* Inkább nézzük, milyen fontos kérdéseket kaptam márciusban tőletek, aztán menjünk folyadékhűteni!

LEHETNE ROSSZABB IS. JA, VÁRJ, NEM...

Üdv, kedves PC Guru csapat! Először is egy rossz hírrel indítok, ugyanis már csak két hónap van hátra a Guru előfizetésemből *(Jobb, mintha az életedből lenne, ebben a hülye játékban nincs respawn. – Chocho)*, és az ennek meghosszabbítására félretett pénzt elköltöttem. Hogy mire? *(Nem érdekel, kegyvesztett lettél, sziapuszi! – Chocho)* Hadd magyarázzam meg! Én úgy gondolom, hogy minden embernek szüksége van egy hobbira a mai világban, hiszen ki ne akarna kiszakadni a szürke hétköznapokból? Igen, tudom, hogy a videojátékok nyüstölése is egyfajta hobbi, de mostanában ez már olyan populáris, hogy nem igazán nevezném hobbinak, de persze játszani jó. *(Nem értem az érvelésed. A kötögetés is hobbi, azt is sokan csinálják. Például a beton. – Chocho)* Játék közben jól érzi magát az ember, kikapcsol, satöbbi. Viszont azzal semmi sem ér fel, ha az ember véletlenül, a semmiből ráakad egy olyan hobbira, amit mindig is csinálni akart, csak éppen nem tudott a létezéséről. Ezt történt velem. Épp a netet böngésztem, hogy társasjátékot vegyek unokanővérem születésnapjára, amikor észrevettem az akciók között a Warhammer nevet. Gondoltam magamban, hogy én ezt már láttam valahol, aztán beugrott, hogy az új Total War játék neve is pont ez! Mit sem sejtve rákkattintottam és bumm! – be is szippantott az univerzum. A csillogó makettek, hatalmas seregek, a megannyi szörnypofa (egy skaven Warlord rosszabb, mint Chocho) láttán rögtön tudtam, hogy ez nekem kell. Azóta már egy Island of Blood kezdőkészlet büszke tulajdonosa vagyok, bár csorbul az élmény, mert így ugye nincs Guru előfizetésem. Remélem nektek is van valamilyen hobbitok, srácok! Üdv, **MÁTÉ**

Hobbitok? Hol? Azt hittem, hogy azok a Megyében élnek. Honnan szereztél te hobbitot? Biztos eladtad a Guru előfizetésedet, aztán abból vetted! Nos, szomorúak vagyunk, de nem tehetünk semmit. Ha te inkább a hobbitokat választod a Guru helyett, akkor legyen úgy. Kicsit komolyabbra fordítva a szót, nagyon sajnáljuk a dolgot, és reméljük, hogy előbb-utóbb visszatérsz majd még hozzánk. Ha másképp nem megy, majd küldünk neked egy sárga csekket rejtő levelet, amit egy Ork hadfőnök fogai közé címzünk, hogy biztosan megtaláljunk vele. Ha pedig már így rákérdeztél, jó pár hobbim volt már az elmúlt évek alatt. Gyűjtögettem bélyeget, Magic the Gathering kártyákat, modellvasutat, modellrepülőket, WoW kártyákat, társasjátékokat, aztán jöttek a videojátékok. Most már leginkább csak Chocho idegesítése

KOMMENT-TOP

Minden hónapban ide kerülnek azok a Facebook és YouTube kommentjeink, amelyek megnevettetik, megszólaltatják olvasóinkat. Természetesen reagálunk is rájuk, szóval keressetek minket a facebook.com/pcgurumagazin és a youtube.com/pcguruonline címeken, hogy bekerülhessetek a magazinba!

Chris Dota 2 oktató rovata végre elérhető online is, amiben feltesszük a kérdést: Kíváncsiak vagytok rá, hogyan is kell játszani a Dota 2-vel?

Röllig Tamás
Sehogy. Töröld le, gyere HotS-ozni!

Ott a pont. Egy csomó idegeskedést megspórolhattok, ha inkább a Blizzardos MOBA-t választjátok, de mi lesz akkor Chrisszel, aki 1926 órát ölt eddig a Dotába? Az mind felesleges volt?

Nem nézik túl sokan a Batman Superman ellen című filmet, az erről készült bejegyzés népszerű volt. Íme egy komment:

Raguczky Dávid
Mint fan, nálam simán 8 pontos filmvolt, aki szereti a két főkarakter közül valamelyiket, az szerintem nem bánja meg, ha megnézi. A kritikusok meg menjenek a búsba! Még a legnagyobb rosszindulattal sem nevezném a filmet 3-4 pontosnak.

Nagy port kavart filmkritikánk után ömlöttek ránk a szitokszavak, amiért a rajongók nem igazán értettek egyet velünk abban, hogy nem lett túl jó az új DC szuperhősfilm. Fura dolog ez a szubjektív véleményalkotás, de néha bele kell állni.

Az Oculus Rift rendszere folyamatosan adatokat fog küldeni a cégnek, aminek persze nem sokan örülnek.

Helyes Pisti
Nem baj, majd a gazdagokat figyelik meg. Vagy! leviszik az árát, hogy mindenkihez eljusson az „élmény"?

Ha attól féltek, hogy nemzetbiztonsági szakemberek fogják elemezni azt, ahogy épp a fejeteket forgatjátok, miközben űrhajókra vadásztok vagy hullámvasutaztok, akkor kicsit csúsztassátok lejjebb a paranoia mutatótokat. Csak a lelketeket akarja az Oculus.

YouTube-komment a Mondo Games PC Guru show videó alatt

Doxforded
Már értem, miért nem vállaljátok a facecamot az Ezzel Játszunk videók alatt :) **Zöld Pacsi

Igen, pontosan ezért. Chris túl jóképű, Chocho pedig olyan sármos, hogy egyetlen pillantásával képes megigézni 142 férfit és nőt, akik aztán nem hagyják őt békén 72 hosszú óráin keresztül. Furcsa jelenség ez, a tudósok évek óta kutatják, mi állhat a dolog hátterében. Szerintünk a fogkrémjük.

a hobbim, de ez túlságosan jól megy, ezért aztán félek, hogy egyszer felrobban a feje a srácnak. *(Áááá, ahhoz még mindig nem iszom elég kávét. – Chocho)* Talán keresném kéne valami mást. Mondjuk kipróbálom ezt a World of Warcraft nevű játékot. Úgy hallottam, hogy elég jó. *(Amúgy tényleg várunk vissza, máskülönben hogy fogod elolvasni a vicces kis beszólásaimat? – Chocho)*

A HÓNAP LEVELE: TE CSAK NE JÁCCÁ'!

Kedves PC Guru! A segítségeteket szeretném kérni egy számomra elég súlyos problémával kapcsolatosan. *(NEM. – Chocho)* A gondom a következő: kicsiny családomban évek óta visszatérő konfliktusforrás az, hogy állítólag túl sok idő töltök a gép előtt „hülye, erőszakos, lövök-nem-lövök" játékokat játszva (nem vicc, konkrétan ez a videojátékok definíciója). Nálunk a videojátékok a megtűrt kategóriába esnek, tehát a szülők elviselik a hóbortomat, mint szükséges rosszat, de persze lépten-nyomon megkapom, hogy ideje lenne végre felnőni és megkomolyodni – brrrr, na, még mit nem. Na de visszatérve a problémámra a gondom abból adódott, hogy szeretnék egy új konfigurációra beruházni, viszont amíg én egy belépő szintű Gamer PC-re gondoltam, addig ők egy mezei irodai konfigra. A magyarázatuk szerint azon is ugyanúgy elfutnak az irodai programok (Word, Office, stb.), minek kellene rákölteni feleslegesen több tízezreket még. Legközelebb propaganda anyagként levetítem nekik a 60 FPS-es Division videót nekik, hátha. Persze a konzol alternatívaként nem jöhet szóba, mert hát mi haszna rákötni valamit a TV-re, amin csak játszani tudsz. Szerintetek létezhet valamiféle köztes alternatíva? Kíváncsi lennék a véleményetekre, hogy nálatok hogy megy ez. Nem panaszkodni akartam, csak arra gondoltam, hátha rajtam kívül mást is érint valamilyen formában ez a téma. Addig is a Guru legyen veletek, én megyek vissza Dota 2-zni, mert az még legalább elfut.
Üdv,

ÁKOS

Ez egy nagyon komoly téma, úgyhogy igyekszem majd nem elviccelni. Adott ebben a helyzetben egy egészségtelen, fura családi háttér, amely a gyermek fejlődésének útjában áll. Javaslom a gyerek azonnali kiemelését a közegből, hogy biztosítva legyen számára a megfelelő környezet, mert jelen pillanatban a szülők nem veszik elég komolyan a számítógépek és a videojátékok jellem- és karakterfejlesztési előnyeit. Pecsét és aláírás helye. Egyébként pedig tökre megértelek, mert az én gyerekkorom is hasonlóan telt, mert a szülők nem tudták még, hogy milyen előnyei vannak a számítógépnek, ha megfelelő mennyiségben adagolják azt. *(Aztán mi lett belőled! Igazuk volt... - Chocho)* Emlékszem, hogy a C64 tápegységének melegedése volt a mérce, hogy mennyit játszhattunk a géppel, aztán menni kellett le a grundra focizni vagy bicajozni, mert csak. A szülők már csak ilyenek, de hidd el, nem akarnak ők rosszat. Persze jó lenne, ha ők is megértenék, hogy hasonlóan az élet többi területéhez, itt is a mértékletességen van a hangsúly, tehát amíg a videojátékokat nem viszi túlzásba a gyerek, addig nincs probléma. A másik kérdés viszont már anyagi természetű. Tény, hogy egy számítógép egész egyszerűen kell a háztartásba. A tanuláshoz, az ismereteink tágításához elengedhetetlen, viszont ahhoz, hogy tényleg fussanak rajta a modern játékok, nagyon sok pénzt kell áldozni erre. Ezt pedig érthető mód nem engedheti meg minden család magának. Ilyenkor szoktam javasolni én is a konzolokat, de persze azokat meg tényleg nem használhatod másra, mint filmnézésre és játékra. Ezért inkább javaslom, hogy kezdj el diákmunkákkal pénzt félretenni magadnak. Ha látják a szüleid, hogy mennyire szeretnéd ezt, talán majd ők is beszállnak a vásárlásba. Vagy várj még pár évet, legyen munkád, lakásod, autód, feleséged és két gyereked, aztán vegyél gépet. De akkor már a gyereknek is kelleni fog. *(Kicsit én is idepiszkítok, mert ez a téma valóban érdekes. Egyrészt a szüleidnek nem a Divisiont kéne mutogatni, hanem egy képet a PC Guru csapatáról, a Facebookunkon találsz. Az majd meggyőzi őket, milyen szép és teljes életet élő ember lehet a csemetéjükből, ha sokat játszik! Ami meg a gépfejlesztés illeti: az „irodai konfig" manapság egy többmagos Intel-procit és 8 giga RAM-ot jelent, ehhez elég, ha szerválsz egy emberi VGA-t, és bumm, így lesz a gamer gép! – Chocho)*

MIT TETTÉL!?!?

Üdv! Most érkezett el a játékoknak az a kora, amikor a gépem már túl öreg azok futtatásához. Eddig minden elfutott a laptopomon, de most, hogy megvettem a Battlefrontot, már túl kevésnek bizonyult a felszereltsége a kis PC-mnek. Pedig nagy vágyam volt, hogy végre egy újabb verzióban játszhassak a Star Wars ikonikus karaktereivel. Szerencsére porosodott a polcomon egy régi Xbox 360, eszembe jutott, mi lenne, ha annak beszámításával vennék egy új konzolt. Így került hozzám nemrégiben egy PS4, amellyel nagyon meg vagyok elégedve, és szerintem jobban teljesít, mint egy Xbox One. Ez persze nyilván ez egyéni vélemény. *(Nem az. Jobb a hardver, jobb a teljesítmény, ennyike. – Chocho)* Legjobban a világító, okos, mindennel felszerelt kontrollere tetszik. Egy olyan csomagban vettem, melyhez tartozott a Battlefront Deluxe Edition, szóval úgy érzem, nagyon jól jártam. Szerintem jobban megéri egy konzolt venni, mint felturbózni egy PC-t arra szintre, ami futtatja a mai játékokat. Persze ennek is megvannak az árnyoldalai. Nektek mi a véleményetek? Válaszotokat köszönöm! Hű olvasótok,

V. RICSI

Jó, hogy kérdezed, épp az előbb ecseteltem ott fent, hogy miért is fontos minden háztartásba a PC, de ahogy sejtem, a lapotopod azért még megmaradt netezésre, meg letöl... izé, legálisan nézhető filmek és sorozatok nézésére. A konzolvásárlással nincs semmi gond, sőt! Egy full grafikás játékra alkalmas PC cirka negyed millió forintba kerül, és akkor még nem vettünk hozzá alkalmas monitort, egeret, billentyűzetet, gamer-széket, bögremelegítőt, virtuális barátnőt, meg amit ilyenkor szokás. Ezzel szemben egy PS4 120 ezer forint környékén már kapható, amin legalább olyan jól néznek ki a játékok, mint PC-n. *(AHHHAHAHAHAHAHAHHAHAHAAAA!!! – Chocho)* Itt a kulcsszó a legalább, azaz a majdnem, ami azt is jelenti, hogy nem. De persze nekünk mindegy, ha csúnya játékokat akarsz, lelked rajta. Nem akarunk letéríteni a Glorious Master PC Race egyház által kitaposott útról, a 720p felbontás is lehet szép, ha TV-n nézi az ember. De azért hadd kérdezzem meg: barátnő, feleség van? Ő hogy fogadja, hogy a Barátok közt helyett az Uncharted 4 fut este? Nem örül, ugye? Nos, ezzel, gondolom, együtt tudsz élni. Jó-jó, csak kérdeztem. És azt mondtam már, hogy biztos forrásból tudom, hogy idén év végén jön a Battlefront újabb része, amit csak és kizárólag PC-re fognak kiadni? Oké, ha nekem nem hiszel, majd Chocho megerősíti, mert ő főszerkesztő, és sosem hazudna ilyenről. *(Igazad van, Chris, én SOSEM hazudnék ilyenről. – Chocho)*

ERIK, A SÜTIS

Hali Chris és Chocho! Ma kaptam meg a márciusi számot és ahogy szoktam, elolvastam a havi kérdésre a szerkesztőségi válaszokat, majd ugrottam is a levrovhoz, amin szintén nevettem (ahogy eddig is). Na de térjünk a tárgyra: mi az, hogy nincs DVD-melléklet?! És mi az a 10k az újságban? És milyen anomáliák folynak az újságban, hogy a Superhotot csak akkor találom meg, miután elolvastam a bevezetőt? *(Tudod a köszöntő nem = tartalomjegyzék, de sebaj, minden nap tanul a jó gamer. – Chocho)* Amúgy korábban is történt ilyen, hogy egy teszt még az előbb nem volt ott, de később már igen. *(Szerintem állj le a drogokkal. – Chocho)* Ja és találkozunk a PC Guru Shown, és megint viszek újságot, amit alá firkanthattok, és üzenem Lornak, hogy viszem a kedvenc sütijét. Üdv

ERIK

Juj, Eriknek tartozok egy bocsánatkéréssel, mert sikerült elkerülnöm őt az idei PC Guru Shown, szóval remélem, nincs harag. Az a helyzet, hogy túl közel lakom a Hungexpóhoz, és otthonom hívogató hangja elcsábított, meg hát húsvét hétvégéje volt, szóval leléptem korán. Szánom-bánom. Viszont kérdéseidre válaszolva azért nincs DVD, mert elromlott a DVD-író az irodában, újra pedig nincs pénz, mert betettük a magazinba az összes tízezresünket. Még Böjti ebédpénze is odalett, szóval ő már csak az asztal sarkát fogja enni májusig, aminek apropóján még egy gyűjtést is le kell szerveznünk a héten. Superhot volt a magazinban? Mármint a férfimagazin? Vagy ez a játék? Miért nem találtad? Ott volt a 67. és a 70. oldal között, ahol hagytuk. Kiesett? Biztos nem bírta megfogni az újságos, olyan forró volt. Hú ez de rossz volt. *(Egyébként nagyon kevés levél van, amit echte nem értek, de ez pontosan olyan volt. Kedves Erik, feladtad a leckét! – Chocho)* Megyek is, elköszönök erre a hónapra, mert biztosan van fontosabb dolgotok is, mint az én hülyeségeimet olvasni. Mondjuk kirándulni, focizni, csajozni, fiúzni, vagy főzni nekem valami finomat. Tényleg, nekem miért nem küldtök gumicukrot, úgy mint Brazilnak régen? Én is szeretem! *(Azért, mert nem vagy akkora, sem olyan vicces. De bezzeg én!!! Nekem sör kell. – Chocho)*

RollerCoaster Tycoon World

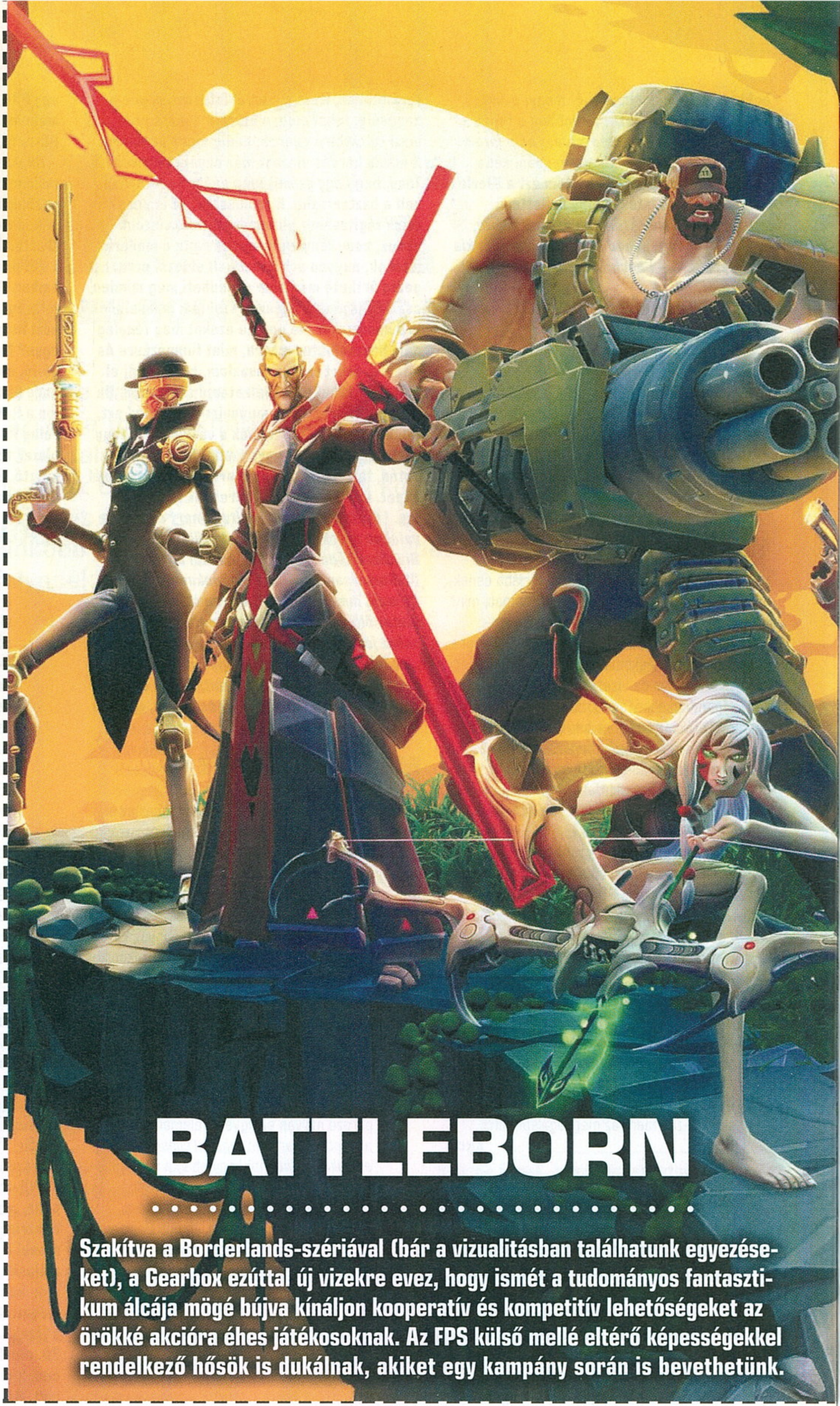
ELŐZETES Meglehetősen sokat vártunk már a klasszikus menedzselős sorozat legújabb, egyben pedig legnagyobb részére, de remélhetőleg megérte. Következő számunkban a korai verzió minden szépségére és negatívumára felhívjuk a figyelmet, már ha sikerül elszakadnunk addig a vidámparkok világából.

Jalopy

ELŐZETES Go, Trabi, Go! A klasszikus, 601-es Trabant (avagy Laika 601 Deluxe) volánja mögé ülve immáron arra is lehetőségünk lesz, hogy bejárjuk az egykori keleti blokk hatalmas, procedurálisan generált területét, amibe előbb-utóbb Magyarország is bekerül. Javítás, fejlesztés, na meg persze levezethető kilométerek. Kíváncsian várjuk.

Dead or Alive Xtreme 3

TESZT Szexista, a női idomokra kiélezett, szabadidős tevékenységekkel teli videojáték? Ide vele! Külföldig kellett nyúlnunk a programért, hogy letesztelhessük, ezzel pedig előbb élvezhessük ki a nyár legjobb pillanatait.



BATTLEBORN

Szakítva a Borderlands-szériával (bár a vizualitásban találhatunk egyezéseket), a Gearbox ezúttal új vizekre evez, hogy ismét a tudományos fantasztikum álcája mögé bújva kínáljon kooperatív és kompetitív lehetőségeket az örökké akcióra éhes játékosoknak. Az FPS külső mellé eltérő képességekkel rendelkező hősök is dukálnak, akiket egy kampány során is bevethetünk.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁJUS 12-ÉN

JELENIK MEG!

HIÁNYZIK PÁR RÉGEBBI SZÁM?

MÁR KAPHATÓ A PC GURU JÁTÉKKOLLECKIÓ 2016/02-ES KIADÁSA, AMELYBEN A SZOKOTT HÁROM HELYETT EZÚTTAL NÉGY ÚJSÁGOT TALÁLHATTOK: MELLÉKELTÜK A MÁSODIK SKYLANDERS KÜLÖNSZÁMOT IS!

■ 4 KORÁBBI PC GURU ÉS 3 TELJES JÁTÉK 2495 FORINTÉRT!

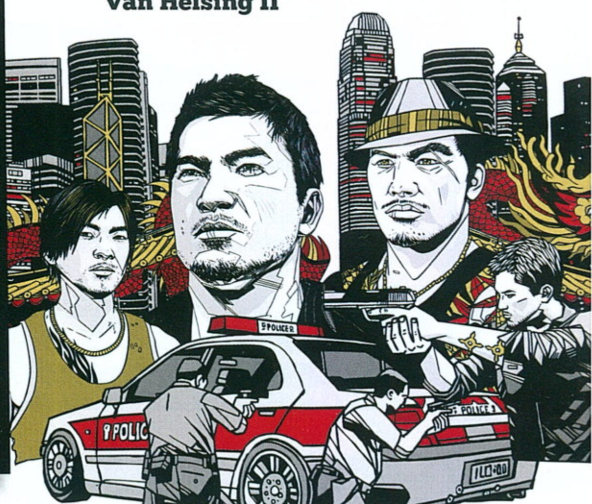
Alig több mint egy új PC Guru áráért most négy magazin üti a markod: a tavaly nyár legforróbb Gurujain túl a 2015-ös Skylanders különszám is a csomag része.

■ 3 TELJES JÁTÉK

A csomagban ezúttal sem meztelen újságok találhatók, hanem bizony három, interneten beváltható játék (1 db Uplay és 2 db Steam) is a részüket képezi. A különszámhoz nem volt játékmelléklet.

■ TELJES JÁTÉKOK:

- **Settlers 7**
- **Sleeping Dogs**
- **The incredible Adventures of Van Helsing II**



PC GURU JÁTÉKKOLLEKCIÓ 2016/02

KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

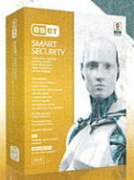
STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

ALIEN RAGE

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA



ESET SMART SECURITY AZ ÚJSÁGBAN

QUANTUM BREAK

AZ IDŐ HATALOM, RAJTAD ÁLL, MIHEZ KEZDESZ VELE – 4 OLDALAS TESZT

DARK SOULS III
Jöttünk, láttunk, meghaltunk

IEM 2016 KATOWICE
Helyszíni beszámoló az esport fellegvárából

HÁBORÚ VAGY JÁTÉK?
Megvizsgáljuk a katonaság és a játékok kapcsolatát

TOM CLANCY'S: THE DIVISION
Kell a segítség, mentsd meg New Yorkot! - részletes teszt és elemzés 8 oldalon

ÉPÍTSÜNK GAMER PC–T
Nem tudod, hogy rakd össze? Segítünk!

PC GURU 2016. 04.

16004

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

DARK SOULS III TIPPEK » MÁSODIK KÖR: WORLD OF TANKS » SAMSUNG GALAXY S7 EDGE TESZT » KIPRÓBÁLTUK: PARAGON